Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-
ISSN 0947-7810
COMPUTEC VERLAG 3/98

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games

DM 9,90
mit CD-ROM

Die Nr.1

Das Spiel zum Kultfilm

WarGames

Command & Conquer in 3D

Besser als WarCraft2?

StarCraft

Unter der Lupe: Die offizielle Beta-Version

MIT CD-ROM

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag • Reklamationen PC Games
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

MAYDAY
EXKLUSIV: Echtzeit-Strategie aus Germany

LORDS OF MAGIC
Der Lords of the Realm 2-Nachfolger

F22 RAPTOR
NovaLogics Flugsimulation – spielbar!

+ 16 WEITERE DEMOS
u. a. Wing Commander Prophecy, Dark Reign, Starfleet Academy, Falcon 4.0

+ 19 PATCHES
u. a. Tomb Raider 2, Bleifuß 2

Computer Bild
CD-Qualität: sehr gut
TESTSIEGER

486 • MAUS • CD-ROM

48 Seiten Tips & Tricks mit FastFinder: Wing Commander Prophecy, Tomb Raider 2, F1 Racing Simulation. Hardware: 3D-Grafikkarten





WHATS UP?

Im Februar...

...werden sich wieder viele PC Games-Leser Gedanken über die Anschaffung einer 3Dfx-Karte machen. Viele hätten gerne schon vor Weihnachten zugeschlagen – wenn sie denn eine bekommen hätten. Massive Lieferprobleme seitens der Grafikkarten-Hersteller sorgten vielerorts für leere Regale und lange Gesichter. Jetzt handeln oder gleich die nächste Generation (Voodoo 2) kaufen? Tip aus der Hardware-Abteilung: Die ersten Voodoo 2-Platinen und den damit verbundenen Preissturz bei herkömmlichen 3Dfx-Karten abwarten – zu diesem Zeitpunkt werden auch die Läger wieder prallgefüllt sein. Mehr Infos zum Thema Voodoo 2 finden Sie im Hardware Xtra.

...gibt es seit langer Zeit wieder einmal kein Spiel des Monats. Während wir uns vor allem im Herbst häufig zwischen mehreren würdigen Kandidaten entscheiden mußten, drängte sich diesmal kein einziges Testmuster für diese begehrte Auszeichnung auf. Wohin also mit dem PC-Spiele-Etat? Wenn Sie nicht auf Osterüberraschungen warten möchten, empfiehlt sich der Griff zu den Spitzentiteln der letzten Ausgaben. Zur Erinnerung hier noch einmal einige Award-Preisträger aus allen Genres:

Action: *I-War, Jedi Knight, Tomb Raider 2, Wing Commander 5*
Adventure: *Blade Runner, Monkey Island 3*
Rennspiel: *F1 Racing Simulation, International Rally Championship*
Rollenspiel: *Lands of Lore 2*
Simulation: *F22 Air Dominance Fighter, Red Baron 2*
Sportspiel: *FIFA 98, NHL 98, NBA Live 98*
Strategie: *Age of Empires, Incubation, Lords of Magic, NetStorm*

...dürften uns wieder etliche empörte Anrufe, e-Mails und Briefe erreichen, die mit den Worten beginnen: „In der PC Games x/97 habt Ihr meinen Kurztip auf den Tips & Tricks-Seiten abgedruckt – wo bleibt die versprochene Belohnung?" Nicht selten finden wir bei den anschließenden Nachforschungen in unseren Unterlagen den Eintrag „Absender nicht vorhanden/unleserlich" – achten Sie also darauf, daß auf allen eingesandten Unterlagen Ihre Adresse in leicht zu dekodierender Form prangt. Bankverbindung vergessen? Macht nichts. Unsere unglaublich flexible Buchhaltung schickt Ihnen in diesem Fall einen Verrechnungsscheck.

...vermissen Rollenspieler – wie schon in den Monaten zuvor – den Test zu *Fallout*. Da Acclaim bei der laufenden Lokalisierung eine Reihe von Spielspaß-zuträglichen Änderungen gegenüber dem englischen Original vornehmen wird, wurde das Review abermals verschoben. Ganz generell werden wir keine Spiele mehr testen, die in Deutschland entweder überhaupt nicht oder nur sehr schwer erhältlich sind. Aktuelles Beispiel: Das Action-Adventure *Nightmare Creatures* von Kalisto, das zwar verschiedentlich schon getestet wurde, hierzulande aber niemals offiziell erscheinen wird. Mit Berichten zu solchen „Fata Morganas" ist niemandem geholfen, denn schließlich dürfen Sie erwarten, daß Sie die besprochenen Titel bei jedem gutsortierten (Versand-)Händler kaufen können.

(Ent-)spannende Stunden mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEW

REVIEW

Kann Blizzard Entertainment den Volltreffer WarCraft 2 noch einmal überbieten? Der vom Erfolg verwöhnte Hersteller ließ sich mit StarCraft sehr viel Zeit und begann im Januar einen der größten Beta-Tests in der Geschichte des Computerspiels. Wir warfen uns auch in das Battle.Net und nahmen das lang erwartete Echtzeit-Strategiespiel für Sie unter die Lupe. Den ausführlichen Bericht finden Sie ab Seite 24.

STARCRAFT

24

SPECIAL

TIPS & TRICKS

HARDWARE

CD-ROM

Auf der PC Games mit CD-ROM finden Sie Demo-Versionen aktuellster Spiele sowie zahlreiche Bugfixes und Specials. Auf der PC Games PLUS finden Sie neben dieser CD-ROM die Vollversion von Elisabeth I. Die Booklets finden Sie auf den gleichen Seiten wie die Backlays. Sie befinden sich hinter dem Tips & Tricks-Teil auf den Seiten 187 und 188.

Demos

Addiction Pinball • Andretti Racing • Balls of Steel • Catz 2 • Das 3. Millenium • Dogz 2 • F-22 Raptor • Falcon 4.0 • Final Liberation • HipHop e-Jay • Lords of Magic • Mayday • Myth: Kreuzzug ins Ungewisse • Shadow Master • Sid Meier's Gettysburg • Startrek: Starfleet Academy • Ubik • Wing Commander Prophecy

Updates/Bugfixes

Age of Empires V1.0a (eng) • Akte Europa Update (deu) • Bleifuss 2 3Dfx-Patch (deu) • Chasm The Rift V1.04 (deu) • Demonworld V1.20 (deu) • Flight Simulator 98 Patch-Set 1 (eng) • Flight Simulator 98 Setup-Patch (deu) • Flight Unlimited 2 V1.02 (eng) • Galapagos V1.1 (deu) • iF-22 Raptor V3.31 (deu) • Imperialismus Patch#1 (deu) • Lands of Lore 2 V1.30 (deu) • Lords of Magic V1.02 (eng) • Nuclear Strike V1.2 (eng) • Tomb Raider 2 Patch#2 (deu) • Uprising V1.05 (eng) • Vermeer V1.37 (deu) • Wordwide Soccer Direct3D-Patch (eng) • Zork Grand Inquisitor V1.1 (eng)

Specials

3Dfx Direct 3D Treiber V2.13 • Direct-X 5.0 • Glide Treiber V2.43 • Meridian 59 Zugangssoftware • Shiny Benchmark • Grafik-Utility „3DCC" • Kleinanzeigen • Leser-Software • Tips und Tricks



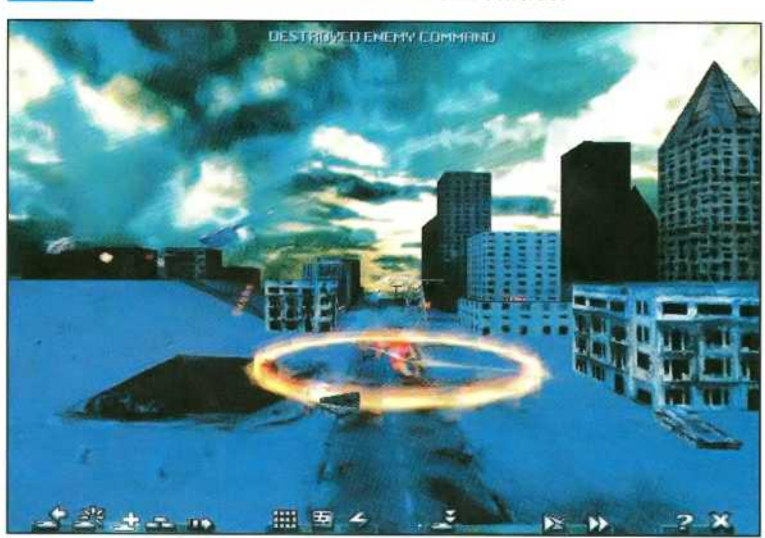
36 **WARGAMES**

Das noch unbekannte Softwarehaus Interactive Studios entwickelt für MGM Interactive momentan die Umsetzung des Kultfilms WarGames. Ab Seite 36 finden Sie erste Informationen und Bilder zu diesem vielversprechenden Echtzeit-Strategiespiel.



30 **FINAL FANTASY 7**

Kurz nachdem bekannt wurde, daß Final Fantasy 7 für den PC umgesetzt wird, machte sich Florian Stangl nach Los Angeles auf, um bei Rare Software erste Eindrücke von der Konvertierung des Konsolenhits zu sammeln. Seinen Bericht finden Sie ab Seite 30.



42 **URBAN ASSAULT**

Überraschung aus Germany: Urban Assault soll Elemente aus Action- und Strategiespiel miteinander verbinden. Entwickelt wird das Ganze vom Babelsberger Unternehmen Terratools, vertrieben wird es von Microsoft - wir riskierten einen ersten Blick...

3D-Action Arcade-Action



Oliver Menne schreibt über unabhängige Labels

Die Computerspiele-Branche ist immer wieder für **Überraschungen** gut. Als Mike Wilson die Gründung von g.o.d. (Gathering of Developers) bekanntgab, sorgte das vielleicht nicht für Aufruhr – das wäre übertrieben –, der eine oder andere Hersteller dachte aber mit Sicherheit über die drohenden Konsequenzen nach. Unter dem Label mit dem eindrucksvollen Namen sollen sich **die letzten unabhängigen Teams** zusammenschließen, die noch nicht von einem großen Unternehmen geschluckt wurden. Daß Ressourcen gemeinsam genutzt werden sollen, ist dabei nur eines der kleineren Ziele. Vielmehr sollen kleinere Entwickler endlich fair behandelt werden – und das bezieht sich vor allem auf den finanziellen Aspekt der Spieleproduktion. Bislang mußten viele aufstrebende Firmen auf jedes Angebot eingehen, um sich einigermaßen über Wasser halten zu können. Gathering of Developers verspricht hingegen, für die eigentlich Kreativen zu arbeiten und deshalb nur relativ geringe Summen für sich zu beanspruchen. Das hört sich in der Theorie recht vielversprechend an, ob in der Praxis wirklich mehr dabei herauskommt, steht jedoch auf einem ganz anderen Blatt.

Dem Zusammenschluß beizutreten, birgt nämlich auch **genauso viele Risiken**, denn sollte ein Produkt kommerziell weniger erfolgreich sein – aus welchen Gründen auch immer –, dann stellt sich die Frage, ob diese **finanzielle Pleite** weggesteckt werden kann. Aber bis g.o.d. die ersten Spiele auch wirklich selbst auf den Markt bringt, wird noch einige Zeit ins Land gehen. Momentan sieht das Konzept zwar auch den Vertrieb und das Marketing vor, jedoch soll mit der gemeinsamen Nutzung verschiedener Technologien ein Anfang gemacht werden.

Starship Troopers

Filmumsetzung von MicroProse

Das Spiel zum Film *Starship Troopers* (Kinostart: 29.1.) wird momentan von MicroProse produziert. Die Entwickler bedienen sich bei der Umsetzung nicht nur der Film-, sondern auch der Romanvorlage von Robert Heinlein. Das schwungvolle Actionspiel wird über einen dynamischen Missionsaufbau verfügen, der den Spieler zu schnellen taktischen und strategischen Entscheidungen zwingt. Die Schlacht gegen die unheimlichen Insektenwesen führt durch verschlungene Tunnelsysteme und gigantische Metropolen. Im Multiplayer-Modus können Sie sich zusammen mit 24 anderen Spielern als Kammerjäger betätigen. Erscheinen soll *Starship Troopers* angeblich noch im Frühjahr 1998.



Als Starship Trooper kämpfen Sie gegen außerirdische Insektenwesen.

Interstate '76

Zusatzdisk: Nitro Pack

Activision sorgt für Nachschub: Mit dem *Nitro Pack* können Sie sich durch knapp 25 neue Missionen schlagen, mehr als 20 neue Fahrzeuge und Waffensysteme stehen Ihnen zur Verfügung. Die Entwickler lösten sich vom linearen Aufbau und handeln jede einzelne Mission als Kapitel ab – vergleichbar mit dem Kultfilm *Pulp Fiction* ergibt sich erst gegen Ende ein verständliches Gesamtbild. Als Darsteller werden natürlich wieder Taurus, Skeeter, Groove und Jade Champion auftauchen, wobei man diesmal in den Videosequenzen die Vergangenheit der Helden ausführlicher beleuchten möchte. Eine Veröffentlichung ist noch im Frühjahr zu erwarten.



Auch im grafischen Bereich lassen sich beim Nitro Pack deutliche Verbesserungen erkennen.

X-COM: Interceptor

Actionspiel in der Strategie-Reihe

Mit *X-COM: Interceptor* entwirft MicroProse das erste Actionspiel, das auf der Geschichte der bekannten Strategie-Serie basiert. Dabei müssen nicht nur *Wing Commander*-like packende Gefechte ausgetragen, auch die zur Verfügung stehenden Ressourcen müssen verwaltet und auf Produktion und Forschung aufgeteilt werden. Darüber hinaus muß zum Beispiel eine Raumbasis zur Verteidigung gegen die Aliens gebaut werden, so daß die strategische Komponente nicht zu kurz kommen wird.



Im Stil von Wing Commander wird man sich in den Weltraumschlachten mit den Aliens auseinandersetzen müssen.

Star Control 4

Mehr Action, weniger Adventure

„Back to the Roots", denkt sich Accolade und will in *Star Control 4* wieder mehr Action bieten, zum Ursprung der Serie zurückkehren. Die von vielen Spielern als lästig empfundene Adventure-Komponente wird nur noch rudimentär vorhanden sein, man kann nur noch für insgesamt drei verschiedene Rassen in die Schlacht ziehen.



Star Control 4 wird nur mit 3D-Karten lauffähig sein.

Telegramm

Unter dem Titel ÜberEngine arbeitet Ritual Entertainment an einer Grafik-Engine der Superlative. Eine erste Version darf man allerdings erst im Sommer erwarten. +++ Das seit Jahren überfällige *Heart of Darkness* von Amazing Studios wurde von Infogrames gekauft. In Deutschland wird es von Bomico, in Amerika von Interplay vertrieben. Mit einer Veröffentlichung ist aber nicht vor Mai 1998 zu rechnen. +++ Bioware bietet auf seiner Internet-Homepage (**www.bioware.com**) neue Levels und einen Editor zu *Shattered Steel* an. +++ ION Storm veröffentlicht auf seiner Hompage (**www.ionstorm. com**) eine Serie, die sich mit dem Thema „Wie komme ich in die Spieleindustrie" beschäftigt. +++ Empire plant die Veröffentlichtung eines weiteren Flippers. *Big Race USA* soll im Mai 1998 auf den Markt kommen und typisch amerikanische Themen beinhalten. +++ Nightmare Creatures von Kalisto wird in Deutschland voraussichtlich nicht erscheinen. In Amerika ist das Spiel allerdings bereits erhältlich.



PC
SPEZIALIST

Adventure & Rollenspiel



Thomas Borovskis schreibt über die Gefahren neuer Computersysteme

Wie schön waren doch die Zeiten, als sich 90% aller PC-Probleme durch fünfminütige Telefonate ausmerzen ließen: „Sie haben nur 480 KB freien Hauptspeicher? Haben Sie es denn mit dem Parameter -NOEMS in der EMM386-Zeile Ihrer CONFIG.SYS versucht? Nein? Das bringt bestimmt über 100 KByte!" Fünf Minuten Aufwand, ein glücklicher Leser mehr, und dazu das Gefühl, ein Mann von ungeheuerlichem Fachwissen zu sein – was will man mehr? Wenn ich ehrlich bin, sind solche **Heldentaten in letzter Zeit immer seltener geworden**. Können Sie sich vorstellen, wie frustrierend ein ähnliches Telefonat im Jahr 1998 verläuft? „Ja, klar bin ich Fachmann! Soso – Sie haben also eine STB MVP3D-Q und eine Adrenaline Rush 3D im System. Und nachdem Sie den Glide-Treiber V2.42 installiert haben, passiert was? 'Error loading module dingsbums-punkt-dll in command-line B087-sonstwas'? Hmm – [schwitz] – äh... hehe... warten Sie mal kurz. *Klick* [Dudeldudel] *Klick* Ja, da bin ich wieder. Also, wir haben auch noch nichts davon gehört. Hm... tut uns wirklich leid. Okay – Wiederseh... äh... -hören!" Was bleibt, ist **ein unglücklicher Leser und ein beschämter Redakteur**. Dabei erinnere ich mich noch deutlich an die Versprechungen der PC-Industrie: Unkompliziert wird der Rechner von 1998 sein, wenn nicht gar idiotensicher. Die Realität sieht anders aus. Selbst Leute, die sich täglich mit der Materie beschäftigen, müssen angesichts des Wildwuchses von konfliktschwangerer (Treiber-)Software und nicht existenter Hardwarestandards immer öfter das Handtuch werfen. Ob wir ein weiteres Jahrzehnt **auf den benutzerfreundlichen PC warten müssen?**

Reah

Kreuzung aus Riven und Atlantis

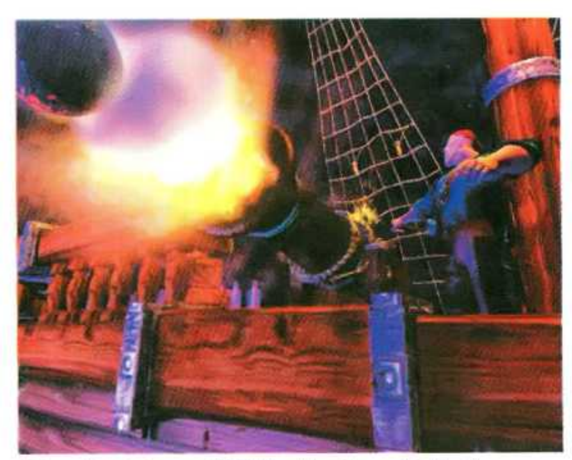


Die polnische Spieleschmiede LK Avalon arbeitet momentan an dem Adventure Reah, das sich mit Atlantis und Riven messen soll.

Die hervorragenden Verkaufszahlen der Render-Adventures *Riven* und *Atlantis* (Erfolgreichstes Adventure in Deutschland 1997) rufen weitere Nachahmer auf den Plan. Zum Beispiel die polnische Softwareschmiede LK Avalon, wo derzeit an einem PC-Spiel gebastelt wird, das ebenfalls in die *Myst*-Kerbe schlagen wird. *Reah*, wie das parallel für CD-ROM und DVD entwickelte Adventure heißen wird, soll aus über 150 gerenderten Locations bestehen und kann auf unterschiedliche Arten gelöst werden. LK Avalon weisen ausdrücklich auf ihre extrem schnelle Grafik-Engine hin, die selbst mit einem gewöhnlichen 4xCD-Laufwerk noch flüssiges 360°-Scrolling erlauben soll. Wenn die Arbeit weiterhin gut vorangeht, wird *Reah* schon im April erhältlich sein.

Redjack

Konkurrenz für Monkey Island 3?



Mitte des Jahres will Cyberflix Sie auf hohe See schicken. Dann heißt es: Redjack vs. Threepwood.

Als der Jungspund Nicholas Dove sein kleines Fischerdorf verläßt, kann er noch gar nicht ahnen, daß er bald in eines der haarsträubendsten Seemannsabenteuer aller Zeiten verwickelt wird. Als Neueinsteiger in einer Bande von Piraten segelt er der neuen Welt entgegen – dort trifft er auf verführerische Voodoo-Priesterinnen und Maya-Schätze, aber auch auf übelgesinnte Zeitgenossen. Wie das Ganze ausgeht, erfahren Sie Mitte des Jahres im Piraten-Adventure *Redjack: Revenge of the Brethren*, das derzeit bei Cyberflix in der Mache ist. Der Hersteller verspricht knackige Puzzles, unterschiedliche Quests sowie actionlastige Schwertkämpfe.

Quest for the Black Blade

Abenteuer im alten Japan

Der Softwareproduzent EAI dürfte den wenigsten deutschen PC-Spielern ein Begriff sein. Geht man in der Firmengeschichte aber um einige Jahre zurück, so stößt man auf viele klangvolle Namen aus der Commodore 64-Ära. Mit *Quest for the Black Blade* könnte sich EAI nun auch auf dem PC dicke Lorbeeren verdienen. Das Action-Adventure spielt im mittelalterlichen Japan, wo Kämpfe noch vorwiegend mit dem Schwert oder der bloßen Hand bestritten wurden. Der Spieler steuert dabei einen einsamen Samurai, der sich auf der Suche nach seiner eigenen Identität durch eine isometrisch dargestellte 3D-Welt kämpfen muß.

Der Name läßt auf ein Prügelspiel schließen. Es handelt sich jedoch um ein Adventure.

Und tschüs, Roger Wilco

Schlechte Nachrichten für Fans der *Space Quest*-Serie: Die für 1998 geplante Fortsetzung von Roger Wilcos Weltraumabenteuern wurde von Sierra/CUC auf unbestimmte Zeit verschoben. Diese Bekanntmachung führte in den USA zu einer regelrechten Protestwelle im Internet. Wer sich den Demonstrierenden anschließen will, kann auf einigen privaten „Save-SQ-7-Homepages" (http://www.wiw.org/~jess/savesq7.html oder http://www.cpuweb.com/space) ordentlich Dampf ablassen. Übrigens: Auch PC Games-Redakteur Thomas Borovskis wird sich Ende Januar während eines Sierra USA-Besuchs für die Weiterführung der Adventure-Reihe einsetzen und über seinen Erfolg oder Mißerfolg ausführlich berichten...



Simulationen & Flugsimulationen



Harald Wagner würde gerne Windows 98 brauchen

Mit der dritten (und wohl auch letzten) Beta-Version von Windows 98 hat Microsoft gezeigt, daß das nächste Windows wohl NT heißt. Neben den Neuerungen, die bereits der Internet Explorer 4.0 auf 95er-Systemen installiert, bleibt den meisten Anwendern von Windows 98 **nicht viel mehr als ein großer Bugfix**. Wer vernünftige Backup- und Defragmentierungssoftware benötigt, hat sich diese wohl schon längst von einem Drittanbieter besorgt. Dabei hat Windows 98 ein überaus hübsches und gerade für Spieler sinnvolles Feature: **den Multiple Monitor-Support**. Mehrere Grafikkarten beliebiger Hersteller können gleichzeitig betrieben werden, wobei sich entweder ein einziger Desktop über mehrere Bildschirme erstreckt oder einem Programm ein einzelner Monitor zugewiesen werden kann. Die aktuelle Beta unterstützt vier unabhängige Grafikkarten, die Releaseversion möglicherweise mehr. **Leider wird man dieses Feature kaum nutzen können**: Zwingende Voraussetzung ist die Erfüllung der PC 97-Vorschriften, ein völlig untergegangener Standard für Hardwarehersteller. Aber selbst wenn man im Besitz eines dieser seltenen Geräte ist, wird man nur schwerlich einen Platz für eine weitere Grafikkarte finden (vom Monitor gar nicht zu reden). IDE- und SCSI-Controller, Netzwerkkarte, Soundkarte und 3D-Beschleuniger dürften die **maximal fünf PCI-Slots** längst in Beschlag genommen haben. Die neuere PC 98-Generation wird auf die veralteten ISA-Slots verzichten und Platz für weitere vier PCI-Geräte machen – doch bis die entsprechenden PCs verfügbar sind, **ist Windows 98 vermutlich längst Schnee von gestern**. Windows NT 5.0 bietet dann alle relevanten Features von Windows 9x und hat dann auch im Heimbereich alle 16 Bit-Wurzeln vertrieben.

SU-27 Flanker 2.0

Runderneuert

Die optisch außerordentlich peinliche Flugsimulation *SU-27 Flanker* bekommt in Kürze einen Nachfolger. Dynamische Missionen und Ressourcen-Management sollen den Strategen anspruchsvolle Aufgaben erteilen, das bereits im Vorgänger enthaltene Flugmodell wird die Hobbypiloten begeistern. Technologisch setzt Mindscape auf 3D: Der dreidimensionale Sound mit Dopplereffekten wird von einer wirklich sehenswerten 3D-Grafik begleitet werden.



Dank neuer Grafikengine nun endlich schön: Die Programmierer haben erfreulich viel für das Pilotenauge getan.

German Airports 1

Regionalprogramm

Mit *German Airports 1* hat Aerosoft ein echtes Schmankerl für Besitzer des *MS Flugsimulators*. Die süddeutschen Flughäfen München, Augsburg, Dresden, Stuttgart, Friedrichshafen, Nürnberg, Egelsbach und Bayreuth wurden detailgetreu für die Versionen 5.1, 95 und 98 nachgebildet. Die funktionsfähigen Dockingsysteme und Beschilderungen relativieren den recht hohen Preis von DM 69,95.

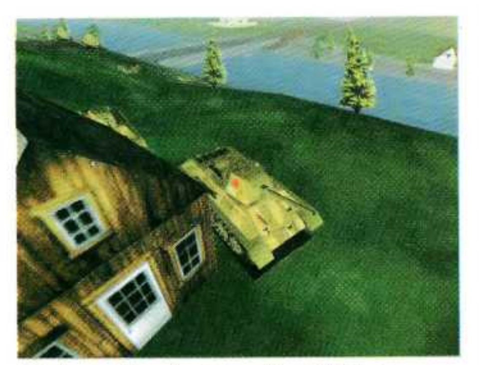


Die Flughafengebäude sowie durchsichtige, verglaste Hangars etc. lassen das Herz eines Piloten höher schlagen.

Panzer Commander

General ade

Was *Armored Fist 2* für Actionliebhaber ist, soll *Panzer Commander* für Simulationsfans werden. Mindscapes Panzersimulation spielt im Zweiten Weltkrieg und beinhaltet mit Landminen, Städten, Wasserflächen, realistischen Panzerkonfigurationen etc. alles, was man sich von einer komplexen Simulation verspricht. Dynamische Missionen und Erfahrung sammelnde Crewmitglieder lassen auf einen heißen Sommer hoffen.

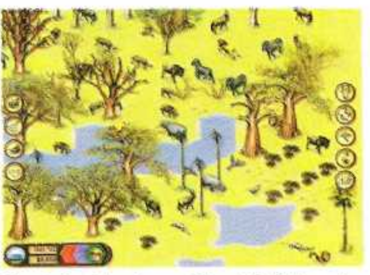


Mindscape hat den Wert der Schönheit entdeckt: Selbst Armored Fist verblaßt neben solchen Screenshots.

SimSafari

Tierbeobachtung

Von Maxis wird in Kürze *SimSafari* erwartet, eine Life-Simulation für jüngere Spieler. Die Aufgabe besteht darin, ein funktionierendes Ökosystem zu erschaffen und gleichzeitig das wirtschaftliche Überleben des Wildparks zu sichern. Neben *SimCity 3000* ist *SimSafari* das einzige Produkt, das Maxis für das Jahr 1998 angekündigt hat.

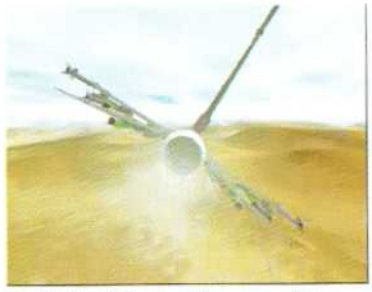


SimSafari basiert offensichtlich auf SimLife, der bislang wohl komplexesten Simulation künstlichen Lebens.

Front Line Fighters Collection

Ausverkauf

Unter dem Namen *Front Line Fighters* verkauft Digital Integration eine Sammlung erfolgreicher Simulationen. Zum Preis von voraussichtlich DM 100,- erhält man *Apache Longbow, Hind, F-16 Fighting Falcon* sowie die Zusatzmissionen *Afghanistan Campaign*. Verbesserte Landschaftstexturen sowie 3Dfx-Unterstützung lassen die Programme besser aussehen als jemals zuvor.



Auch ohne Voodoo-Karte profitiert man von den verbesserten Grafiken, die ohne Geschwindigkeitsverlust dargestellt werden.


PlayStation



WiSims & Strategie & Denkspiele



Petra Maueröder informiert über „Tarnen & Täuschen ´98"

Es ist wieder soweit, die tollen Tage stehen ins Haus, und wie in jedem Jahr stehen auch heuer ambitionierte Spaßvögel und Partygänger vor der Frage: **„Als was verkleide ich mich?"**. Wer nicht im Allerweltslook von abertausenden „Men in Blacks" (erkennbar am Konfirmationsanzug und der Neunzehnmarkfuffzich-Sonnenbrille) untergehen will, muß originelleres Material aufbieten. **Und was sonst würde sich dazu besser eignen als die Helden unserer Lieblings-Spiele?** Die weibliche PC Games-Leserschaft (seit Jahren konstante 2,7%) kann mit **„Lara Croft"** nicht furchtbar viel verkehrt machen – sofern die Weihnachtsfeiertage gewichtstechnisch spurlos an Ihnen vorübergegangen sind. Merke: **Ab 70 kg Kampfgewicht und mit Stoppelhaarschnitt wird's unglaubwürdig**; mangelnde Oberweite wird zur Not mit Küchenkrepp hingemogelt. Stilecht mit khaki-farbenen Bermudashorts, einem Top in trendigem Türkis, Rucksack und Plastikknarre sind Sie der Hit auf jeder Pappnasen-Veranstaltung. Und was trägt der männliche Begleiter in dieser Saison? Vergleichsweise unkompliziert sind die Varianten **„Lord British"** (Bärtchen, Zöpfchen, Krönchen – fertig) und **„Larry"** (ein weißer Polyesteranzug gehört in jeden gutsortierten Haushalt) – in DEM Aufzug verzeiht man Ihnen jede mißglückte Pointe und jede billige Anmache. **Kaum aufwendiger: Guybrush Threepwood.** Damit gehen Sie zwar beim Kostümwettbewerb leer aus, aber dafür sind im Gegensatz zum Modell **„Duke Nukem"** keine Muskelpakete erforderlich – ein bei Computerspielern ohnehin nicht allzu weit verbreitetes Phänomen. **Etwas mehr handwerkliches Geschick ist beim „Ork" gefragt, mit dem Sie thematisch ganze Computerspiel-Regale auf einmal abdecken.** Wenn's schnell gehen soll, rät das närrische PC Games-Fünfgestirn zum **„Dungeon Keeper"**. Einfach zwei Papp-Hörnchen basteln und befestigen, der rote Teint kommt bei entsprechendem Alkohol-Konsum ganz automatisch. Und wenn Sie mal so richtig ABSTÜRZEN wollen, dann entscheiden Sie sich für die **„Red Baron"**-Maskerade. Wir wünschen Ihnen in jedem Fall viel Spaß!

Tribal Rage

Echtzeit-Experimente

TalonSoft bringt im März nicht nur eine Mission-Disk zu *East Front* heraus, sondern auch ein historisches Strategiespiel zum Thema „Der Luftkrieg um England im Jahre 1940" (Release: Herbst), designt von den *Steel Panthers*-Machern Gary Grigsby und Keith Brors. Ungewohntes Terrain betritt man mit *Tribal Rage*, einem Echtzeitstrategiespiel inklusive Editor und Multiplayer-Modus. Schauplatz: die Erde im Jahr 2030, wo sich ab April dieses Jahres gerenderte Biker, Cyborgs und Amazonen um die letzten Ressourcen prügeln.



Talonsoft goes Mainstream: Tribal Rage bietet Endzeit in Echtzeit.

Spellbound

Spiele-Offensive ´98

Spellbound Software, die Programmierer des *Perry Rhodan*-Strategiespiels *Operation Eastside* (siehe Test auf Seite 80), bringen in den kommenden Monaten zwei Neuheiten auf den Markt: *Airline Tycoon*, eine Mischung aus *Mad TV* und *Theme Park*, bei der Sie als Chef einer Fluglinie Flieger einkaufen, Flugpläne aufstellen, Personal einstellen, spekulieren, werben und sabotieren. *Unternehmen Niemandsland* muß man sich hingegen als *„Operation Eastside Deluxe"* vorstellen – mit wesentlich mehr Features und der Möglichkeit, die Gebäude zu betreten und darin in 3D herumzuwandeln.



Unverkennbar: Unternehmen Niemandsland basiert auf der Eastside-Engine.

Telegramm

+++ So ist's richtig: Das 3D-Strategiespiel *Machines* (siehe Preview in PC Games 2/98) stammt zwar in der Tat von Charybdis, allerdings nicht wie behauptet von Charybdis aus Texas. Stattdessen wird das Spiel von einer Firma gleichen Namens mit Sitz in Nottingham (GB) programmiert. +++ *Demonworld 2* kommt! Nach dem großen Erfolg des Hexagonstrategiespiels arbeitet Ikarion an einer Fortsetzung, in den auch Zwerge und Orks zum Zug kommen. +++ „Rise of the Shadowhand" lautet der Untertitel der im März erscheinenden Mission-Disk zu Activisions „3D"-Echtzeit-Strategiespiel *Dark Reign*, das qualitativ und kommerziell hinter den Erwartungen zurückgeblieben ist. Unter anderem im Lieferumfang: zwei zusätzliche Heere, 18 Einzelspieler-Missionen, 13 neue Einheiten, ein erweiterter Editor, Internet-Support für bis zu acht Spieler (nur per ISDN) und ein Team-Modus im Multiplayer-Modus. +++ Auch für den direkten Konkurrenten *Total Annihilation* aus dem Hause Cavedog ist eine Mission-CD in Planung, die Gerüchten zufolge sogar einen Editor fürs 3D-Gelände enthalten soll – neben zusätzlichen Karten, Einheiten u.v.m. Anvisierter Termin: nicht vor Mai 1998!

KKND 2

Noch mehr Krush Kill 'N' Destroy

Die australische Firma Melbourne House hat das zu Unrecht etwas untergegangene Echtzeitstrategie-Kleinod *KKND* weiterentwickelt (siehe Test von *KKND Extreme* auf Seite 76). Die Neuerungen des zweiten Teils: eine neue Roboter-Armee, Amphibien- und Luft-Einheiten, reparierende Mechaniker für den Front-Einsatz, zusätzliche Artillerie, Schutzmauern, optionaler Fog of War und HighColor-Grafik. Ein genauer Erscheinungstermin steht noch nicht fest.



Knallbonbon-Grafik ersetzt den Düster-Look des Vorgängers.

Dune 2000

Westwoods Spiceworld

Brett Sperry & Co. haben eine generalüberholte Fassung des meistunterschätzten Spiels aller Zeiten angekündigt: *Dune 2* aus dem Jahre 1993, das auf dem gleichnamigen SciFi-Film und -Roman basierte. Mit dabei: SVGA-Grafik, Netzwerk- und Internet-Einsatzfähigkeit, *C&C*-Interface, neue Cutscenes und alle Einheiten und Gebäude des Originals. Das Comeback von Atreides, Ordos und Harkonnen soll angeblich noch im Frühjahr 1998 stattfinden!



In Dune 2(000) wird statt Tiberium wertvolles „Spice" abgeerntet.

BLAUE FLECKEN.

T-SHIRT GEFETZT.

GEIL.





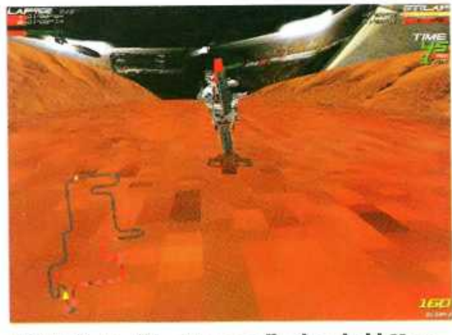
Sport & Rennspiele

Florian Stangl dreht jetzt den Spieß um

Nach meinem offenbar vielgelesenen **Outcoming als Verkehrsrowdy** in der vergangenen Ausgabe (herzlichen Dank für die große Anteilnahme!) jetzt der Umkehrschluß: Wenn der Stangl durch Rennspiele angeheizt wie wild durch Nürnberg heizt, sollte man dann nicht besser **die fränkische Metropole in den PC verfrachten**, den Stanglnator davorsetzen und abwarten, was passiert? Ich denke da an ein revolutionäres Rennspiel, das ähnlich wie *POD* bei den Automodellen auf 3D-Studio-Dateien zurückgreift, so daß ich im Netzwerk meinen Honda gegen **den BMW des Kollegen Menne** antreten lassen kann. Sie wissen schon, mit 120 km/h und rauchenden Reifen an die rote Ampel, die PS-Muckis spielen lassen und schon bei halbgelb **die Kupplung schnalzen lassen**. Das Bremspedal des Lenkrads wird kurzerhand zur Kupplung umfunktioniert, gebremst wird mit einem der Knöpfe. Klingt gut, oder? Noch besser aber: **Anhand von Satellitenkarten** wird die Nürnberger Innenstadt detailliert nachgebaut, weitere Städte folgen dann als Mission-CDs. Wer kein Netzwerk besitzt, bekommt eben einen **tiefer-breiter-prolliger aufgemachten Golf GTI** vor die Ampel gesetzt, mit dem er sich vergnügen darf. Nett wäre auch ein Editor, mit dem man die Angaben aus dem eigenen Fahrzeugschein eintippt und somit die eigene Schüssel steuern darf – zusammen mit dem mittlerweile billigen 3D-Studio 4 **ein Quell unerschöpflicher Möglichkeiten**.
Das Internet ist ja voll von passenden Automodellen. Der Vorteil ist klar: Der Stangl rast nur noch virtuell. Liebe Programmierer, faßt Euch doch ein Herz **und macht die Nürnberger Innenstadt wieder sicherer!**

Redline Racer

Ubi Soft will EAs Moto Racer vom Thron stürzen



Ubi Softs Redline Racer soll schon bald Moto Racer als Referenzsimulation im Motorradbereich ablösen.

Das Motorrad-Rennspiel *Redline Racer* von Ubi Soft setzt auf brillante 3D-Grafiken und höchste Realität, um die derzeitige Referenz *Moto Racers* vom Thron zu stoßen. Die Entwickler von Criterion Studios setzen auf 32 Bit-Fototexturen, alleine 3.000 Polygone für ein Motorrad, ein ausgeklügeltes Physikmodell und jede Menge Special Effects. Aufgewirbelter Sand, Funken im Tunnel, Reifenabrieb, animierte Objekte am Streckenrand, Lichtkegel und realistische Blendeffekte sollen optisch für neue Maßstäbe sorgen. Vier Szenarien sind in Arbeit, die von einer englischen Landschaft über einen sonnigen Strand und eine staubige Wüstenstrecke bis zum vertrackten Alpin-Kurs reichen. Über Direct 3D werden die gängigen 3D-Grafikkarten unterstützt, so daß bis zu 250.000 Polygone pro Sekunde enormen Detailreichtum versprechen. Force Feedback-Unterstützung soll ebenfalls eine sichere Sache sein, so daß bei der Veröffentlichung im Sommer die Luft für *Moto Racers* sehr dünn werden dürfte.

Game Net & Match

Greats Courts-Nachfolger von Blue Byte

Das Spiel läuft schon, doch Netz und Sieg fehlen noch. Blue Bytes Tennissimulation *Game, Net & Match* schreitet aber mit Riesenschritten voran, wie die uns vorliegende Work in Progress-Version zeigte. Ansprechende 3D-Grafik mit 3Dfx-Unterstützung und eine eingängige Steuerung lassen auf ein echtes Highlight hoffen. Für die nächste Ausgabe wurde uns eine Preview-fähige Version versprochen, mit der wir Sie dann ausführlich über *Game, Net & Match* informieren werden.



Fox Sports lizenziert die Actua Sports-Reihe von Gremlin für die USA.

Indy-Car Simulationen

ABC Sports tritt gegen Papyrus an

IndyCar, die nächste: Papyrus kündigte den bislang noch unbenannten Nachfolger von *IndyCar Racing 2* an, der 1999 erscheinen soll. Dafür verlängerte die Rennabteilung von CUC die CART-Lizenz bis ins Jahr 2003. Nähere Einzelheiten sind noch nicht bekannt. ABC Sports, Newcomer im Spielebereich, sicherte sich dagegen den Segen der Indy Racing League und will ebenfalls noch dieses Jahr *ABC Sports Indy Racing* veröffentlichen, das Rennen auf dem Indianapolis Motor Speedway ermöglichen soll.

Trans-Am-Rennspiel

GT Interactive arbeitet an neuer Simulation

Zusammen mit den 3D-Spezialisten von Engineering Animation, Inc. (EAI) und dem Sports Car Club of America arbeitet GT Interactive derzeit an einem höchst vielversprechenden neuen Rennspiel: die noch namenlose Simulation der Trans-Am-Ära aus den Jahren 1968-1972. Das Know-how von EAI soll für extrem realistische Fahrphysik und den authentischen Look sorgen, wogegen sich GTI die exklusiven, weltweiten Rechte an dieser legendären Rennserie gesichert hat. Unter den Muscle-Cars jener Zeit finden sich solche Schätze wie der 68er Chevrolet Camaro, der 70er Boss Mustang FB oder der 70er Pontiac Firebird. Screenshots wurden bislang noch nicht veröffentlicht, doch bis zur geplanten Veröffentlichung im Herbst werden wir Sie sicher noch umfassend über dieses reizvolle Projekt informieren.


PartyLeader
WELCOME TO THE WORLD
Fanta
fanta



Budget, Collections, Editions

Jeden Monat präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle eine Liste mit aktueller Budget-Software.

Titel	Empf. VK
Koch Media	
Big 10	DM 49,95
MegaPack 8	ca. DM 100,-
Replay (GT Interactive)	
3 Skulls of the Toltecs	ca. DM 30,-
Deadlock	ca. DM 30,-
Flight of the Amazon Queen	ca. DM 20,-
Williams Arcade Classics	ca. DM 40,-
Sierra Originals (CUC)	
3-D Ultra Pinball	DM 29,95
Aces of the Deep	DM 29,95
Gabriel Knight II	DM 49,95
King's Quest 7	DM 29,95
Torin's Passage	DM 29,95
Woodruff	DM 29,95
Classics (Funsoft)	
Afterlife	DM 39,95
Ascendancy	DM 39,95
Biing!	DM 39,95
Comanche	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Fatal Racing	DM 29,95
Flight Unlimited	DM 39,95
Monkey Island Special	DM 29,95
Pole Position	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
SWIV	DM 39,95
Tie Fighter	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
Werewolf	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
Softprice (Bomico)	
Die Fugger 2	ca. DM 30,-
Pro Pinball: The Web	ca. DM 30,-
Simon The Sorcerer 1+2	ca. DM 30,-
WarCraft 2	ca. DM 40,-
Zork Nemesis	ca. DM 40,-
Green Pepper (Novitas)	
Airlines	DM 19,95
Alien Virus	DM 19,95
Crusade	DM 19,95
Cyclemania	DM 19,95
Fire Fight	DM 9,95
Jack Nicklaus	DM 19,95
Panzer General	DM 19,95
The Hive	DM 19,95
Kixx (Eidos Interactive)	
Das Rätsel des Master Lu	DM 29,95
Links 386 CD	DM 29,95
Olympic Games	DM 29,95
Olympic Soccer	DM 29,95
Shellshock	DM 29,95
Thunderhawk 2 Firestorm	DM 29,95
White Label (Virgin)	
7th Guest & 11th Hour	DM 34,95
Baphomet's Fluch	DM 24,95
Cyberia 2	DM 29,95
Toonstruck	DM 24,95
Z	DM 24,95
Neon Edition (Psygnosis)	
Destruction Derby	DM 29,95
Die Stadt der verlorenen Kinder	DM 29,95
Discworld 2	DM 39,95
Ecstatica	DM 29,95
Lemmings 3D	DM 29,95
WipEout	DM 29,95
Mad Box Games (Effective Media)	
Mag!	DM 19,95
Ran Soccer	DM 9,95
Sim Box 2	DM 39,95

Mag!

Virtual Reality

Effective Media gibt Ihnen mit dieser Wirtschaftssimulation die Möglichkeit, einmal hinter die Kulissen einer Zeitschrift zu blicken. Eine Art Trockentraining für angehende Chefredakteure eines Computerspiele-Magazins. Gründen Sie neue Magazine, stellen Sie Mitarbeiter ein, pflegen Sie Kontakte und legen Sie die Druck-Auflagen und Anzeigenpreise fest.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 19,95



Im handlichen Jewel-Case wird momentan Mag! angeboten.

WipEout

Der Konsolenrenner

Ein Rennspiel der etwas anderen Art präsentiert Psygnosis mit *WipEout*. Auf futuristischen Strecken gilt es die Gegner mit einer Vielzahl an Waffen daran zu hindern, als erster ins Ziel zu kommen. Untermalt wird das Ganze von fetzigen Technobeats, und im Netzwerk kann man sich zu acht von der Piste drängen.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 29,95



WipEout ist ein rasantes Rennspiel, mit fetzigen Techno-Beats unterlegt.

Fire Fight

Die Feuerteufel

Novitas stellt *Fire Fight* von Epic Megagames wieder in die Regale der Händler. Ein Actionspiel mit insgesamt 24 Levels, 16 Einzelspieler- und 8 Multiplayer-Missionen warten auf den Spieler. Man hat dabei unterschiedlichste Aufgaben aus der Vogelperspektive zu erledigen und muß mit einem Raumschiff zahlreiche Flug- und Bodenobjekte ausschalten, um die Missionen erfolgreich zu absolvieren.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 9,95

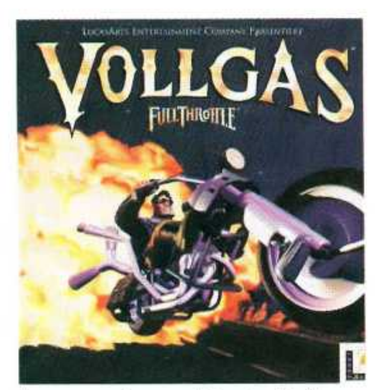


Fire Fight ist jetzt Bestandteil der Green Pepper-Reihe von Novitas.

Vollgas

Biker unter sich

Dieses atmosphärisch wohl einzigartige Adventure von LucasArts versetzt Sie in die Rolle eines echten Bikers. Als Anführer einer Motorradgang müssen Sie einen Mord aufklären und tauchen dabei immer tiefer in die Intrigenwelt eines großen Imperiums ein. Die Endzeitatmosphäre macht *Vollgas* nicht nur für eingefleischte Motorradfans interessant.



In puncto Atmosphäre ist Vollgas nur schwer zu übertreffen.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 29,95

Rebel Assault 2

Star Wars strikes back!

In 15 Missionen präsentiert LucasArts *Star Wars* von seiner ursprünglichen Seite. Es erwarten Sie sowohl Weltraumeinsätze als auch Bodenmissionen. Lehnte es George Lucas bis dato rigoros ab, neue *Star Wars*-Filmsequenzen für ein Spiel zu drehen, so machte er für *Rebel Assault 2* eine Ausnahme und erteilte der Produktion seinen höchst offiziellen Segen.



Empfohlener Verkaufspreis: DM 39,95

NEWS 

Gathering of Developers

Neues Firmenkonzept von Mike Wilson

Die Pressemitteilung schlug ein wie eine Bombe: Mike Wilson, ehemals bei id Software und ION Storm beschäftigt, gründete ein Unternehmen, das unabhängige Entwickler zusammenbringen soll. Auf diese Weise sollen künftig Ressourcen besser genutzt und Investitionen (zum Beispiel für Motion Capturing, Laser Scanner) gemeinsam getätigt werden. Unter dem Kürzel g.o.d. – das für Gathering of Developers steht – wird die neue Firma gleichzeitig als Publisher auftreten. Und welche Firmen konnten für dieses Projekt bereits gewonnen werden? Epic Megagames (*Unreal, Fire Fight*), Terminal Reality (*Terminal Velocity, CART Precision Racing*), 3D Realms (*Duke Nukem Forever, Prey*), Ritual Entertainment (*Sin*) und PopTop Software (*Heroes of Might and Magic*) sind die ersten Entwickler, weitere sollen folgen. Die laufenden Verträge der genannten Firmen mit ihren Vertriebspartnern werden wohl noch erfüllt, danach soll g.o.d. die gesamte Abwicklung aufnehmen. Mike Wilson sieht eine kleine Revolution kommen: „Als die Filmindustrie noch in den Kinderschuhen steckte und die Leinwandgrößen Charlie Chaplin, Mary Pickford, Douglas Fairbanks und D.W. Griffiths als Reaktion auf die gigantischen Hollywood-Studios United Artists gründeten, meinte jemand: „Die Irren haben die Kontrolle über die Klapsmühle übernommen." Was wohl die Verantwortlichen bei Electronic Arts, Activision und Microsoft momentan denken...



Abe's Odysee

Art meets Traffic: Kunstwerk auf Duisburger Linienbus



Auf einer Fläche von 12,5x2,5 Metern wurde der Linienbus der Duisburger Verkehrsgesellschaft bemalt bzw. beklebt. Dieser Bus soll auch auf der CeBit Home in Hannover eingesetzt werden.

Am 20. Dezember wurde im Auftrag von GT Interactive ein Linienbus der Duisburger Verkehrsgesellschaft mit einem Motiv aus dem Spiel *Abe's Odysee* bemalt bzw. beklebt. Für den Entwurf und die Realisation der Rundumgrafik zeichnet die Hamburger Firma Showtime verantwortlich. Der „Abe"-Bus wird ab Januar 1998 ein Jahr lang auf verschiedenen Strecken im Raum Duisburg/Essen und auf diversen Messen, wie zum Beispiel der CeBit Home, eingesetzt.

CHARTS



Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Gold Games 2	TopWare
2	3	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
3	6	C&C2: Vergeltungsschlag	Westwood Studios
4	14	Blade Runner	Westwood Studios
5	-	Wing Commander Prophecy	Origin
6	4	Riven: The Sequel to Myst	Red Orb
7	10	Age of Empires	Microsoft
8	2	FIFA 98: Die WM Quali.	EA Sports
9	7	Flight Simulator 98	Microsoft
10	-	Titanic	Bomico
11	5	Monkey Island 3	LucasArts
12	9	F1 Racing Simulation	Ubi Soft 9
13	11	Lands of Lore 2	Westwood Studios
14	-	Need 4 Speed 2 SE	Electronic Arts
15	-	Panzer General 3D	Mindscape
16	-	C&C2: Gegenangriff	Westwood Studios
17	13	NHL 98	Electronic Arts
18	18	Worms 2	Team 17
19	-	I-War	Particle Systems
20	-	Hercules Action-Spiel	Disney Interactive



Von 14 auf 4: Blade Runner stößt doch zur Spitzengruppe vor.



Wing Commander Prophecy landete als Neueinsteiger auf Platz 5.

Steve Jacksons Lionhead-Tagebuch, Teil 3

Die Ligatabelle

Obwohl Lionhead gerade erst gegründet wurde, war das Interesse an unseren Entwicklungen bereits riesengroß. In den ersten Monaten besuchten uns zahlreiche Entwicklungsteams, die ihre Spielentwürfe feilboten. Und sogar einige der wichtigsten Firmen der Softwareindustrie wie etwa Sega, Eidos, Nintendo, GTI oder Lego riefen uns an, um ein Treffen zu vereinbaren.

Eines Mittags fuhr ein Dutzend Manager eines großen japanischen Konsolenherstellers im Kleinbus vor, um unser provisorisches Büro in Peter Molyneux' Haus zu besichtigen. Ich führte sie auf die Terrasse und rannte ins Haus zurück. Dort

Rhona Mitra, Lara Croft-Darstellerin, war auf der ECTS nicht nur bei den Reportern heiß begehrt.

wußte keiner etwas über den Besuch. Also schickten wir Peter hinaus, damit er auf taktvolle Weise herausfindet, weshalb die Japaner gekommen waren. Nach einer knappen halben Stunde stellte er fest, daß sie uns Pläne für ihre nächste Konsole vorlegen wollten. So schmeichelhaft all diese Annäherungsversuche auch waren, unser erstes Spiel hatten wir bereits verkauft. Ende Juli unterzeichneten wir einen Vertrag mit Electronic Arts über ein einziges Spiel. Unsere Anwaltsrechnung überstieg bereits 150.000 Mark, aber letztendlich hatten wir den Vertrag unter Dach und Fach. Alle Seiten waren zufrieden, denn schließlich ist Electronic Arts der größte PC-Spieleverleger der Welt, und EA hat Peter Molyneux nicht ganz verloren.

Premiere

Unseren ersten öffentlichen Auftritt hatten wir auf der European Computer Trade Show in London. Solche Handelsmessen sind berüchtigt für ihre Parties. Im Royal College of Arts, wo sich Eidos eingemietet hatte, floß jede Nacht der Champagner. Anfangs beschäftigte sich Peter mit ernsthaften Gesprächen mit Geschäftsleuten wie dem Präsidenten von Electronic Arts Japan, später beschränkte er sich auf Smalltalk mit der kurvenreichen Rhona Mitra (die „echte" Lara Croft). Wir anderen boten ihm 15 Lionhead-Olympiapunkte, wenn er bei Lara landen und fotografische Beweise liefern könne. Trotz der großzügigen Belohnung Lionhead-Olympiapunkte sind wertvoller als Gold – hat Peter seine Punkte bislang noch nicht abgeholt. Zur abschließenden Verleihung des ECTS Awards trafen wir uns im Royal Lancaster Hotel. Da das Essen bestenfalls mittelmäßig war und der Gastgeber sich verspätete (die Straßen waren wegen der Diana-Touristen völlig verstopft), amüsierten wir uns mit der Vorhersage der Award-Gewinner – natürlich unter Einsatz echter Lionhead-Olympiapunkte. Mark Healey, unser neuer Grafiker, gewann haushoch: Er wettete einfach darauf, daß *Tomb Raider* alles gewinnen würde. Der Sieg setzte ihn an die Spitze der Lionhead-Olympia-Ligatabelle. Die Ligatabelle hat sich als vitales Element der Firmenkultur etabliert. Die Punkte jedes Spiels, das wir spielen, werden dort eingetragen, ganz egal, um welches es sich handelt. Brettspiele, Krocket, Fantasy Football, Flipper, Billard, Squash – so lange es Punkte gibt, spielen wir alles.Trotzdem wurde bei Lionhead auch gearbeitet. Peter machte große Fortschritte mit seinem Rahmenprogramm, ein Testbett, in dem jeder Mitarbeiter Spielobjekte und Gameplay testen kann. Mark hatte seine In-Game Debugging-Routinen fertig, Tim alle Libraries zusammengetragen und Demis' „Real World Physics Engine" konnte nun einen abgeschrägten Quader zeichnen. Für mich ist das nichts Weltbewegendes, aber die anderen Programmierer waren davon völlig begeistert. Demis wurden einige Lionhead-Olym-



piapunkte verliehen. Allmählich gewöhnte ich mich auch an die seltsame Sprache, die im Büro gesprochen wird: „Sobald ich eine Gooey (oder GUI?) habe, habe ich Ziele für meine Funktionsaufrufe" oder „Danke für das Komma-Space" und „Laßt uns die runden Klammern komplett abschaffen". All diese Themen scheinen ungeheuer wichtig zu sein und sind immer wieder Grund für heiße Diskussionensrunden. Hierfür haben wir auf ein altbewährtes System zurückgegriffen: Jeder Programmierer bekommt einen Joker und kann diesen genau einmal verwenden. Dieses Veto wird vermutlich mit Bedacht eingesetzt, trotzdem erstaunt mich der Anlaß immer wieder. Jonty beispielsweise hat seinen Joker geworfen, um festzulegen, daß nach jedem Komma ein Leerzeichen geschrieben werden muß. Diese Sachen machen Lionhead zu einem sehr interessanten und kurzweiligen Arbeitgeber. Alles lief gut – bis unser erster Virus eintraf...

Steve Jackson ■



Zusammen mit Ian Livingstone gründete Steve Jackson Games Workshop. Er arbeitete lange als Journalist und ist jetzt bei Lionhead beschäftigt.

Ich würde ja gern mit Jens...

Aber was soll ich Tom nur sagen?

Die einzige, die wahre, die große Liebe! Wann fängt's an damit? Wie geht es weiter? Und wo hört's auf? Zum Glück gibt's kein Patentrezept. Aber immerhin die BZgA-Broschüren. Kostenlos bestellen.

bitte ankreuzen:

- **Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft** (Broschüre)
- **Empfängnisverhütung** Methoden und Möglichkeiten (Broschüre)
- **Verhüten – null problemo** (Kurzinfo im Comic-Stil)

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

III/17

Ab die Post an die BZgA, 51101 Köln

BZgA

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

Kontrapunkt, Düsseldorf



Wir müssen draußen bleiben: Nur 1.000 (per Zufall) Auserwählte aus aller Welt sowie einige Journalisten hatten das unverschämte Glück, bei der offiziellen Internet-Feuertaufe von StarCraft in Blizzards Battle. Net dabeisein zu dürfen. Neben der erwartungsgemäß positiven Resonanz gab es aber auch einige kritische Stimmen zum vermeintlichen Echtzeit-Strategie-Knüller dieses Jahres...

StarCraft – Beta-Test

Die oberen Eintausend

Wer die 16-seitige Sonderbeilage in PC Games 9/97 auswendig gelernt hat, könnte sofort mit *StarCraft* loslegen – an Grafik, Steuerung und Konzept wurden gegenüber unserer Blizzard-Stippvisite im Juli vergangenen Jahres vergleichsweise wenig Änderungen vorgenommen. Was hat man der darbenden Klientel im Vorfeld nicht alles zugesichert: drei komplett unterschiedliche Rassen, eine komfortablere Benutzeroberfläche, viermal größere Level-Karten als *WarCraft 2*, Weltligen und Turniere im Battle.Net, Netzwerk- und Internet-Support für bis zu acht Spieler, einen Karten- UND Missions-Editor und und und. Und Blizzard hat nicht zuviel versprochen – all diese Features wurden realisiert, wenngleich auch nicht zum vorgesehenen Wunschtermin. Die mehrmaligen Verzögerungen haben leider auch dazu geführt, daß *StarCraft* noch zur 2D-Gelände-Generation gehört. Wer ein gutes Gedächtnis oder ein lückenloses PC Games-Archiv hat, wird sich noch an Blizzards allererste Ankündigung eines 3D-Echtzeitstrategiespiels namens *StarCraft* erinnern.

Wieso, weshalb, warum?

Warum dieser Betatest? Zum einen will das Entwickler-Team die Kompatibilität mit den abenteuerlichsten Hardware-Konfigurationen abklopfen und etwaige Bugs beseitigen, zum anderen wird man sich natürlich auch das Feedback der freiwilligen „Versuchskaninchen" anschauen, was das „Balancing" anbelangt. Sind die Einheiten der drei Parteien ausgewogen? Gibt es für jede Strategie zumindest eine wirkungsvolle Gegenmaßnahme? Weil einige dieser Fragen mit „Nein" beantwortet werden mußten, reichte Blizzard während der Betatest-Phase mehrere Patches per Download nach, mit denen z. B. die Lufteinheiten gestärkt wurden.

Vergleichsweise gut

Der vielzitierte „*WarCraft* im Weltraum"-Vergleich ist gar nicht verkehrt. Ein Beispiel sind die Rohstoffe: Alle Völker lassen Edelstein-Kristalle abbauen, die das Gegenstück zu den *WarCraft 2*-Wäldern darstellen. Energie („Vespene Gas") stammt aus Geysiren und wird mit Hilfe von Raffinerien gewonnen. Überrascht dürften viele von den gewaltigen Unterschieden zwischen den drei Rassen sein. Da sind einmal die Terrans, mit denen wohl die meisten Spieler ihre ersten Gehversuche machen. Kasernen, Waffenfabriken, Forschungslabors, Kraftwerke, Weltraumhäfen, Atomraketensilos, Kommunikationsanlagen, Bunker, Akademien – da fühlt man sich doch gleich wie zu Hause. Auch die Einheiten (Marines, Flammenwerfer, Panzer, Raumkreuzer, Kampfroboter usw.) wirken vertraut. Kein Wunder, daß die Terrans in den ersten zehn von 30 Einzelspieler-Missionen die Hauptrolle spielen.

„Wer uns heute kopiert, muß wissen, daß wir ihm morgen schon wieder einen großen Schritt voraus sind."
Allen Adham, Blizzard-President



Die Zerg-Overlords verfügen über ein eigenes Inventory (unten, Mitte), mit dem sie mehrere Einheiten gleichzeitig an jeden beliebigen Ort transportieren.



Eine Terran-Basis in voller Pracht: In der Statusleiste erkennt man die „Schubladen", die die Reihenfolge der zu produzierenden Einheiten vorgeben.

Terrans dürfen ihre Siedlungen überall aufstellen und bei Bedarf sogar „umziehen": Die meisten Gebäude sind nämlich transportfähig, heben also vom Boden ab und landen auf einem zugewiesenen Grundstück.

Massenveranstaltung

Die optisch und spielerisch extravaganteste Gruppierung sind die Zerg, genmanipulierte Geschöpfe im Alien-Format: glitschig, zähnefletschend und unglaublich aggressiv. Einzelne Kreaturen werden per Mausklick aus den Larven ausgebrütet, die um die „Hatchery" herumwuseln. Zerg-Anlagen entstehen aus gemorphten Zerg-Dronen und lassen sich nur auf einer schleimigen, violetten Substanz namens „Creep" errichten. Das Creep sickert dabei aus der Hatchery oder sogenannten Colonies, die Sie in regelmäßigen Abständen aufstellen müssen, da es sonst im Stützpunkt rasch eng wird. Die Zerg eignen sich vor allem für Spieler, die ihre Gefechte am liebsten durch Masse gewinnen; außerdem bieten die schwebenden Zerg-Overlords (Voraussetzung für den Bau zusätzlicher Einheiten) den Vorteil, daß sich die Karte von Anfang an aufklären läßt. Die Protoss, erklärtermaßen die „älteste und mächtigste Rasse der Galaxis", stellen Pylons (eine Art Sende-



Die voluminösen Protoss-Carrier haben tödliche Mitbringsel an Bord: Winzige Interceptors bombardieren im Tiefflug den Terran-Stützpunkt.

Die Ladder

Dank des „Weltranglistensystems", der sogenannten „Ladder", werden erstmals faire Vergleiche aller Online-*StarCraft*-Spieler möglich. Nach mindestens zehn gewonnenen Matches dürfen Sie an der Ladder teilnehmen – durch diese Regelung sollen allzu mutige Neulinge vor frustrierenden Niederlagen bewahrt werden. Täglich aktualisiert, gibt die Liste Auskunft über die weltweit besten 1.000 *StarCraft*-Spieler. Nach jeweils drei Monaten kürt Blizzard einen „Quartals-Weltmeister", ehe eine neue Runde eingeläutet wird. Wie beim Turnierschach wird die Stärke eines Spielers anhand eines ausgeklügelten Systems ermittelt, das die Wahrscheinlichkeit einkalkuliert, mit der man gegen einen Kontrahenten gewinnt oder verliert. Dank dieser Einstufung finden Sie problemlos Spieler mit ähnlicher Erfahrung und vergleichbarem Können. Ein Fortgeschrittener, der einen sehr viel besseren Gegner besiegt, bekommt natürlich mehr Punkte gutgeschrieben als bei einem Triumph über einen Einsteiger. Profis, die gegen Anfänger verlieren, werden drastischer zurückgestuft, als wenn sie ihresgleichen unterliegen. Um zu vermeiden, daß jemand künstlich sein Rating nach oben schraubt, sind z. B. wiederholte Kämpfe gegen ein und denselben Spieler verboten. Alle Vorfälle werden im Ladder-Forum des Battle.Nets penibel mitprotokolliert; eventuelle Auffälligkeiten kann jedermann den Schiedsrichtern melden, was zu entsprechenden Konsequenzen (bis hin zum Löschen des Accounts) führt. Spiele, die Sie „just for fun" gegen Kollegen, Freunde und willige Unbekannte spielen, gehen natürlich nicht in die Ladder-Wertung ein – dafür müssen Sie schon ein explizites Ladder-Spiel starten. Nicht zugelassen sind Teams oder Allianzen, jeder ist ganz auf sich allein gestellt.



masten) auf, in deren Radien sich alle Gebäude befinden müssen, die vom Protoss-Heimatplaneten Aiur in den Stützpunkt „gebeamt" werden. Als einzigem Volk bleiben den Protoss (die dank ihrer übersinnlichen Kräfte mit extrem starken Zaubersprüchen ausgestattet sind) selbstregenerierende Schutzschilde vorbehalten; erst nach deren Zerstörung werden Raumschiffe und Bodeneinheiten tatsächlich beschädigt. Die Zeit arbeitet für die Protoss: Die Fertigstellung von Waffen, Gebäuden und Upgrades dauert länger als bei der Konkurrenz. Werden die Protoss frühzeitig im Spiel angegriffen, sind sie meist chancenlos. Für Fortgeschrittene, die das taktische Potential weniger, aber umso stärkerer Einheiten nutzen möchten, sind diese Kreaturen erste Wahl.

Wozu soll denn DAS gut sein?

Einsteiger bzw. *WarCraft 2*-Umsteiger werden zunächst durch eine verwirrende Vielfalt an Einheiten, Gebäuden und Upgrades geplättet; letztere (Panzerung, Feuerkraft, Sicht- und Reichweite sowie diverse „Zaubersprüche") stehen nach Erforschung automatisch allen vorhandenen Einheiten zur Verfügung. Wer *StarCraft* wirklich beherrschen will und erst recht bei Internet-Wettkämpfen eine reelle Chance haben möchte, für den heißt es: trainieren, trainieren, trainieren. Selbst leidenschaftliche Zerg-Fans werden auf Dauer erkennen, daß sie nicht mit Heerscharen billiger Zerglings, sondern mit den Spezialfähigkeiten einiger Zerg-Queens wesentlich besser fahren. Und wenn man den Protoss erst einmal Zeit zum Aufrüsten und Updaten gegeben hat, dann kann man mit derart simplen Tricks ohnehin nicht mehr punkten. Vor allem gegenüber Luftattacken sind die Zergs hochempfindlich und dadurch rasch zu dezimieren.

Wie am Fließband

Die Steuerung erfuhr gegenüber dem „phantastischen" Vorgänger einige sinnvolle, naheliegende Verbesserungen: Zum einen können in den Fabriken der Terrans und Protoss bis zu fünf Einheiten nacheinander produziert werden (einfach entsprechendes Icon mehrmals anklicken). Der Zustand einer Einheit wird zudem direkt an der jeweiligen Figur per Statusleiste angezeigt. Einsteiger freuen sich über die Hilfe-Funktion, die beim Bewegen des Maus-



Protoss-Gebäude können nur innerhalb der Radien eines „Pylons" (erkennbar an den Diamant-förmigen Gebilden) konstruiert werden.


Nichts zu lachen hat der Betreiber dieser Zerg-Basis, die von unseren hochgerüsteten Battlecruisern unter Beschuß genommen wird.

cursors über ein Icon alle erforderlichen Einrichtungen anzeigt (vgl. *Dark Reign*). Mit Rechtsklicks werden wie gehabt Gegner angegriffen und Rohstoffe abgebaut. Zwar ist es per Hotkey möglich, Gruppen von bis zu zwölf Einheiten zu bilden, doch die Gruppen-Nummern wurden in der Beta-Version noch nicht eingeblendet. Vermißt wird zudem das automatische Konstruieren mehrerer Gebäude nacheinander à la *Total Annihilation*.

Chaostheorie

Und die Grafik? Die gehört zumindest im 2D-Bereich zum stärksten, was bislang zu sehen war – unglaublich detailreich, teils gerendert, teils gezeichnet und mit aufwendigen Animationen ausgestattet. Dem technologischen Vergleich mit 3D-Echtzeitstrategiewelten der Konkurrenz und selbst mit *Age of Empires* hält die isometrische Welt von *StarCraft* (640x480 Bildpunkte, 256 Farben) allerdings nicht mehr stand. Gegenüber der Quasi-Vogelperspektive von WarCraft 2 wurde der Blickwinkel etwas flacher, was zwar eine detailliertere Darstellung der Umgebung ermöglicht, aber zugleich den Nachteil hat, daß sich Objekte stärker überlappen; etliche Einheiten sind daher nur sehr schwer voneinander bzw. vom Terrain zu unterscheiden; ein Paradebeispiel sind Zerglings, Hydralisks und Larven. Auch Terran-Einheiten gehen in der Umgebung fast unter. Und wenn erst einmal mehrere Protoss-Carrier auftauchen und ihre umherschwirrenden Interceptor ausschicken, ist an ein kontrolliertes Gefecht für alle Beteiligten nicht mehr zu denken. Weiterer Kritikpunkt: Eine Kollisionsabfrage hat sich Blizzard – zumindest in dieser Beta-Version – geschenkt; die Einheiten rennen einfach durch Freund und Feind hindurch, was aber nichts daran ändert, daß sich einzelne Fehlgeleitete zwischen Gebäuden oder Mineralien verheddern.

„Mit StarCraft hat das Cheaten im Battle.Net ein Ende." Mike O'Brien, Battle.Net-Chefprogrammierer

Die coolsten Einheiten

Wie alle anderen Angaben in diesem Special basieren auch diese Informationen auf der *StarCraft*-Beta-Version und können sich bis zum Release des endgültigen Produkts noch ändern.


● **Zerg-Overlords** transportieren kleinere Zerg-Einheiten und enttarnen unsichtbare Feinde.


● Der „Spawn Broodling"-Spruch der **Zerg-Queens** zerfetzt jedes noch so starke organische Lebewesen; „Ensnare" wirft ein Netz über eine Einheit und hemmt dadurch ihre Bewegungsfreiheit.


● **Vultures** sind flinke Scout-Raumschiffe, die Minen legen können.


● Der **Siege-Tank** verwandelt sich per Knopfdruck in ein stationäres Artillerie-Geschütz.


● Die **Protoss-Templar** vermitteln dem Gegner durch „Hallucination" den Eindruck, daß er es mit der doppelten Heeresstärke zu tun hat.


● Der **Protoss-Arbiter** kann Feindeinheiten (z. B. Battlecruiser) dank „Immobilization" vorübergehend „betäuben", Einheiten an eine bestimmte Position teleportieren oder Einheiten unsichtbar machen.


● Das **Science Vessel** der Terrans entfernt mittels EMP (electromagnetic impulse) vorübergehend alle Schilde der Protoss-Einheiten. Via „Defense Matrix" wird ein Energiefeld erzeugt, das eigene Truppen nahezu unverwundbar macht.


● Die Yamato-Gun des **Battlecruisers** schädigt Schilde und Panzerungen.


● Der teure **Protoss-Carrier** attackiert keine Gegner, sondern bunkert in seinem Bauch zwischen vier und acht winzige „Interceptors", die um den Gegner schwirren und ihn unter Beschuß nehmen.


Das Ausmaß der Schäden an eigenen Truppen erkennt der Spieler auch anhand der farbigen Drahtgittermodelle aller markierten Einheiten.


Im Anschluß an ein Gefecht werden ausführliche Statistiken eingeblendet.



Jeder Gegenspieler läßt sich anhand seines „Profils" genau einschätzen.



Dabei sein ist alles

Wer sich bei Blizzard innerhalb einer genau festgelegten, mehrstündigen Phase per e-Mail beworben hatte und zu den 1.000 Glücklichen gehörte, dem wurde Anfang Januar die verheißungsvolle CD-ROM mit der Aufschrift „StarCraft Beta Version" mitsamt Zugangscode zugeschickt. Diese CD-ROM enthielt weder Einzelspieler-Kampagnen noch Editor, ermöglichte aber die Teilnahme am *StarCraft*-Test im Battle.Net. Der Beta-Test ist nur auf wenige Wochen ausgelegt; daher sollten Sie vorsichtig sein, wenn Ihnen ab Februar ein Exemplar zum Kauf angeboten wird. Außer Frage steht, daß die streng limitierten Betas zum begehrten Sammlerobjekt unter Blizzard-Fans avancieren.

Viewpoint



Überzogene Erwartungshaltungen sind fehl am Platz: *StarCraft* ist tatsächlich nicht mehr und nicht weniger als ein *„WarCraft 3: Orcs im Weltraum"* – mit den wirklich fundamentalen Neuerungen „Drei statt zwei Völker" und konkurrenzloser Mehrspieler-Unterstützung (Stichwort Battle.Net). Die Stärken liegen weniger im technischen Bereich als bei der Fülle unterschiedlichster Einheiten, Gebäude und Upgrades, die Sie gegen bestimmte gegnerische Taktiken tatsächlich brauchen und die daher keinesfalls eine reine Alibi-Funktion haben. Trotz deutlich spürbarer Abnutzungserscheinungen im gesamten Genre holt das Blizzard-typische Qualitäts-Gameplay so ziemlich alles aus dem Spielprinzip heraus, was im 2D-Bereich grafisch noch möglich und hinsichtlich der Komplexität zumutbar ist. Falls die Programmierer die Ausgewogenheit der Rassen sicherstellen und Missionen auf *WarCraft 2*-Niveau abliefern, könnte *StarCraft* der nächste Blizzard-Straßenfeger werden.

Alles Gold, was glänzt?

Zwei größere Kontroversen haben sich im Laufe des Beta-Tests herauskristallisiert, die größtenteils mit der oben angesprochenen Balancing-Problematik einhergehen: Einerseits wurde der naheliegende „Zerg-Rush" bemängelt (eine Art *C&C*-„Tank Rush" mit Dutzenden kleiner, preiswerter, schon frühzeitig im Spiel produzierbarer und äußerst effektiver Zerglings und Hydralisks), andererseits hat Blizzard wenige Tage nach Start des Beta-Tests die Protoss-Fähigkeit „Mind Control" nach massiven Beschwerden herausgenommen – mit der Konsequenz, daß wiederum massive Beschwerden von Befürwortern dieses fortgeschrittenen Features folgten. Mind Control bedeutet, daß Protoss-Spieler per Zauberspruch die Kontrolle über gegnerische Einheiten übernehmen. Die Konsequenz: Bei einem terranischen Angriff mit Battlecruisern wurden diese Schlachtschiffe einfach „geklaut", was das Kräfteverhältnis von einer Sekunde zur anderen massiv zugunsten der Protoss verlagerte. Ob Mind Control zu den Features der endgültigen Fassung gehört, ist derzeit wohl noch offen.

Wie es Euch gefällt

Was nix kostet, taugt nix? Den Gegenbeweis tritt seit Monaten Blizzards kostenloser Internet-Server Battle. Net an, der seit dem Release von *Diablo* in Betrieb ist. Den StarCraft-Spieler erwartet neben dem gewohnten Chat-Bereich und der nagelneuen Ladder (eine Art Bestenliste, siehe Kasten) sage und schreibe 12 Spielmodi für bis zu acht (!) Spieler, darunter etwa „Greed" (wer sammelt die meisten Rohstoffe in x Spielminuten ein?) oder „Slaughter", bei dem derjenige mit den meisten „Kills" innerhalb einer bestimmten Zeitspanne gewinnt. Zusätzlich zu den üblichen Allianzen ist diesmal auch echtes Teamplay (mehrere Spieler kontrollieren ein- und dieselbe Basis) möglich, das allerdings ein gewisses Maß an Disziplin, Organisationstalent und ständiger Kommunikation erfordert. Einigkeit sollte beispielsweise in der Frage „In welche Richtung expandieren wir eigentlich?" oder „Wer greift wann mit welchen Einheiten an?" bestehen. Selbstverständlich lassen sich diese Chats auf das jeweilige Team beschränken, damit die Konkurrenz nicht unnötig vorgewarnt wird.



Aus den Zerg-Eiern schlüpfen nach kurzer Zeit die Einheiten, die Sie zuvor durch Anklicken der Larven in Auftrag gegeben haben.

Crash Test Dummies

StarCraft läuft im Battle.Net schon jetzt erstaunlich flott und stabil. Solange drei, vier Spieler zugange waren, kam es bei unseren Testspielen in den allerseltensten Fällen zu einem Crash. Offensichtliche Faustregel: Je mehr Spieler sich an einem Match beteiligen und je mehr Einheiten unterwegs sind, desto größer die Wahrscheinlichkeit, daß sich das Spiel mit einer Fehlermeldung ohne Vorwarnung verabschiedet. Bei allem Ärger über solche Vorkommnisse darf man aber nicht vergessen: Zum Zwecke der Beseitigung genau jener Probleme wurde der Beta-Test schließlich anberaumt. Weil die hochgerüsteten Cheater inzwischen vielen *Diablo*-Spielern den Spaß am Battle.Net gründlich verdorben haben, verspricht Chefprogrammierer Mike O'Brien: Vor allem im Hinblick auf die Ladder (siehe Kasten) ist Fairneß gewährleistet, da sämtliche Spieler-Daten auf den Blizzard-Servern und nicht mehr auf der heimischen Festplatte verwaltet werden. Den Mißbrauch soll zudem ein Paßwort verhindern, das Sie beim Anmelden Ihres Accounts festlegen.

Thomas Borovskis ■



FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Blizzard
Release	Februar/März '98

Vergleichbar mit
WarCraft 2,
C&C: Alarmstufe Rot



Final Fantasy 7

Halbfinale

Attacke! Mit Final Fantasy 7 blasen die japanischen Programmierer von Squaresoft zum Sturm auf den PC-Rollenspiel-Markt. Da das erfolgreiche PlayStation-Spiel auch auf Windows-Rechnern für lange Nächte sorgen soll, unterhielt sich Florian Stangl vor Ort mit den Squaresoft-Entwicklern.

Wieder einmal herrscht Endzeit-Stimmung. Die skrupellose Firma Shinra saugt mit ihrem gigantischen Kraftwerk die Lebensenergie eines fiktiven Planeten ab, was den Bewohnern natürlich gar nicht gefällt. Nur die Rebellengruppe Avalanche stellt sich dem entgegen und heuert den blonden Söldner Cloud an, der gleichzeitig die Hauptperson des drei CDs großen Rollenspiels *Final Fantasy 7* ist. Bevor Sie jetzt verzweifelt Ihr Software-Archiv durchwühlen: Die anderen sechs Teile sind nie für den PC erschienen, sondern nur für diverse Konsolen-Systeme, obwohl Teil 5 derzeit auch für den PC umgesetzt wird. Squaresoft will mit dem auf Sonys PlayStation enorm erfolgreichen *Final Fantasy 7* den Durchbruch auf dem PC-Markt schaffen und gleichzeitig ein neues Genre ins Leben rufen. PC Games war für Sie bei den Entwicklern im sonnigen Los Angeles und warf einen näheren Blick auf die erste spielbare Version.

Mit klassischen PC-Rollenspielen hat *Final Fantasy 7* auf den ersten Blick nur wenig zu tun. Vielmehr erinnert es an die isometrischen Action-Adventures aus vergangenen Tagen – zumindest, bis es zu einem Kampf kommt.

Spannende Storyline

Anfänglich steuern Sie den Helden Cloud durch gerenderte Hintergründe mit vorgegebenen Perspektiven, in die alle Polygon-Charaktere kopiert werden. Trifft Cloud auf andere Figuren, kommt es oftmals zu einem Dialog, der ausschließlich mit Text abläuft. Randy Fujimoto,

Die rundenbasierten Kämpfe werden mit allerlei Spezialeffekten untermalt. Die sich stetig verändernden Kamerawinkel werden dabei vom Spiel bestimmt.

Vice President Product Development, erklärt das Fehlen von Sprachausgabe: „Wir wollen, daß der Spieler sich selbst ein Bild von den Charakteren macht. Da würde Sprache die Phantasie nur einschränken.“ Gelegentlich finden Sie beim Herumlaufen Heiltränke und andere nützliche Dinge, die Sie im geräumigen Inventar verstauen. Das Spiel beginnt in der unterirdischen Hauptstadt der Welt und führt schließlich in die Oberwelt, die in Echtzeit aus Polygonen gebildet wird. Dort geht das Abenteuer mit diversen Fahrzeugen vom Gleiter bis zum U-Boot weiter. Motiviert wird der Spieler vor allem durch die spannende Story, die sich ständig weiterentwickelt und mit rund zwei Stunden Rendervideos untermalt wird.

Spektakuläre Kämpfe

Das besondere an *Final Fantasy 7* sind die Kämpfe: Treffen Sie auf einen oder mehrere Gegner, schaltet die Perspektive auf eine 3D-Ansicht um, die grafisch eindrucksvoll illustriert, wie die Fetzen fliegen. Rollenspieltypisch wird nicht nur mit Schwert und dicken Wummen gekämpft, sondern auch mit viel Magie. Durch den Kauf von spezieller „Materie“ werden die Waffen aufgerüstet, um die Feindesschar mit allerlei verheerenden Extras zu verjagen. Die unzähligen Sprüche helfen vor allem bei den ständig stärker werdenden Gegnern und den riesigen Obermotzen, die ihrerseits allerhand derbe Zauber auf Lager haben. Mit jedem Sieg erhält Ihr Charakter Erfahrungspunkte, die ihn stärker machen. Cloud muß aber nicht alleine kämpfen: Acht NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) treffen Sie auf Ihrer Reise, wobei bis zu zwei gleichzeitig mit Cloud als kleine Gruppe durch

Die Gespräche laufen selbständig ab und werden ausschließlich durch solche Textfenster angezeigt.

die Lande ziehen. In den Kämpfen dürfen Sie wählen, welche Figur Sie steuern wollen. Die Händel laufen rundenbasiert ab, wobei Sie innerhalb einer bestimmten Zeit entscheiden müssen, ob Sie mit einer Waffe angreifen, einen Spruch auf die Gegner loslassen oder sich lieber verteidigen wollen.

Sechs Mini-Spiele als Bonus

Um das ganze Fantasy-Spektakel aufzulockern, hat Squaresoft sechs Mini-Spiele eingebaut, die auf humorvolle Art das Rollenspiel ergänzen. Die Vielfalt reicht von der rasanten Verfolgungsjagd mit Motorrädern über eine turbulente Achterbahn-Fahrt bis zum Echtzeit-Strategiespiel. Sind die meisten Bonus-Games in hübschem 3D zu sehen, plazieren Sie Ihre Einheiten beim Kampf um einen Rebellen-Außenposten auf einer 2D-Ansicht. Verschiedene Einheiten (abhängig von Ihrem Geld-Vorrat) müssen dabei die vordringenden Soldaten aufhalten – nicht ganz *Command & Conquer*, aber eine nette Abwechslung. Da im Gegensatz zu Konsolenspielern nicht jeder PC-User ein Gamepad besitzt, unterstützt *Final Fantasy 7* auch Tastatur und Maus, was gerade bei den Mini-Spielchen ein Vorteil ist. Ansonsten hat sich gegenüber der PlayStation-Version nichts geändert, und auch das Abspeichern ist nur an den dafür vorgesehenen Stellen möglich. „Die Save-Punkte sind Teil des Gameplays“, erklärt Randy Fujimoto. „Sie sollen den Spieler motivieren, also werden wir das nicht ändern.“ Gegenüber dem Konsolenvorbild fällt die deutlich bessere Grafik während der 3D-Kämpfe auf, die durch die Unterstützung von 3D-Grafikkarten per Direct 3D mit hochklassigen Spezialeffekten aufwartet. Auch ohne 3D-Hardware dürfen Sie *Final Fantasy 7* spielen, müssen dann aber einen schnellen Rechner besitzen, da so mancher Zauberspruch alleine über 20.000 Polygone für sich beansprucht. Derzeit wird die Grafik-Engine aber noch eifrig getunt, um allen Ansprüchen gerecht zu werden.

Florian Stangl ■





Die Verfolgungsjagd mit den Motorrädern ist eines der sechs Minispielchen in Final Fantasy 7, die zur Auflockerung eingestreut werden.



Je weiter Sie vordringen, desto größer und stärker werden Ihre Gegner. Cloud und seine Begleiter müssen zusammenarbeiten, um Erfolg zu haben.



FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Squaresoft/Eidos
Release	Juni 1998
Vergleichbar mit	–

LMK – schon wieder eines dieser neumodischen Kürzel. Ein naher Verwandter des Mercedes-Roadsters SLK? Nicht ganz. Attics aktuelles Rollenspiel-Projekt hat dennoch erstaunlich viel mit der Stuttgarter Freiluftkarosse gemein: schwäbische Abstammung, staunenswerte Technik, Hinguck-Optik und eine ähnlich unbarmherzig lange Lieferzeit...

LMK – The Lady, the Mage and the Knight

Erleuchtung

Eine leichtgeschürzte Maid, ein Krieger und ein Magier ziehen zaubernd und schwert-fuchtelnd durch eine düstere, mittelalterliche, isometrische, gerenderte 3D-Welt. *„Diablo!"*, assoziiert der Kenner und liegt damit nicht allzu verkehrt, denn *LMK* gehört in die gleiche Schublade wie das süchtigmachende Teufelswerk von Blizzard. Die Fans wird's freuen: Nach einigen weniger glorreichen Genre-Seitensprüngen *(Club Manager 97/98, Herrscher der Meere)* produziert Attic mit *LMK* wieder genau das, was die Albstädter nachweislich am besten können – nämlich Rollenspiele. Gleichzeitig wird damit die Zusammenarbeit mit Fantasy Productions, den Schöpfern der Rollenbrettspielserie *Das Schwarze Auge*, fortgesetzt. Programmcode und Grafik stammen allerdings von den Larian Studios aus dem belgischen Gentbrugge. Wie kommt's? Die Legende besagt, daß Attic und Fantasy Productions gerade an einer Fortsetzung der Nordland-Trilogie *(Schicksalsklinge, Sternenschweif, Schatten über Riva)* tüftelten, als zufällig ein junges, dynamisches, aufstrebendes Entwicklerteam mit einem sehr weit fortgeschrittenen Rollenspiel namens *LMK* anklingelte. Somit sind Attic und FanPro derzeit damit beschäftigt, dem Spiel eine *DSA*-kompatible Rahmenhandlung zu verpassen.



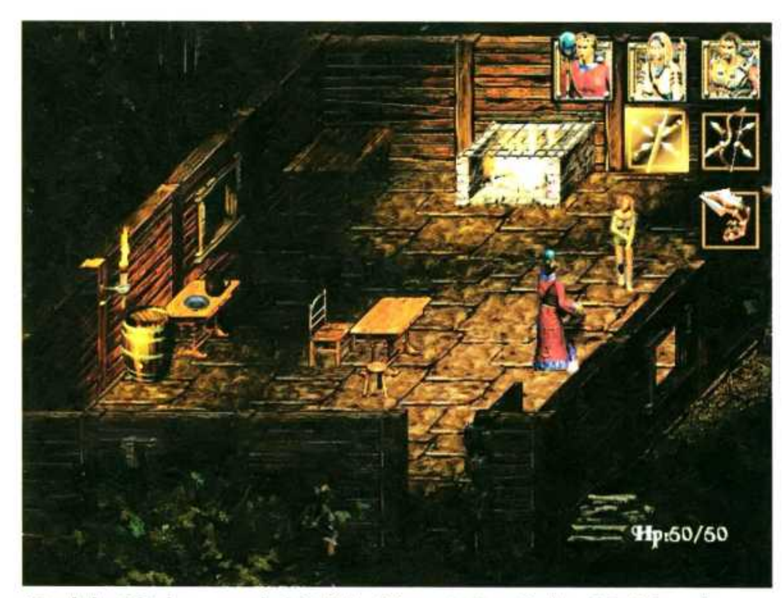
Personen, Gebäude, Waffen, Bäume – die Welt von LMK präsentiert sich durchweg gerendert in 65.000 prächtigen Farben (Highcolor).

Das Schwarze Auge 33⅓?

LMK ist allerdings nicht gleichbedeutend mit *Das Schwarze Auge 4*, wenngleich die Story in der *DSA*-Welt Aventurien spielt. Genauer gesagt, auf der Insel Rulat während der Magier-Kriege vor rund 400 Jahren, wo nach einem Schiffbruch ein munteres Trio – eine Lady (entspricht dem DSA-Character einer Elfin), ein Mage (Magier) und ein Knight (Ritter) – aufkreuzt. Auf der Suche nach den Ursachen einer mysteriösen Seuche, die die Einwohner der Hauptstadt Rulats dahinrafft, stoßen die drei Helden auf noch wesentlich beunruhigendere Phänomene. Ungewöhnlich: Im Gegensatz zu traditionellen Rollenspielen sind Sie in *LMK* von vornherein auf Lady, Magier und Ritter abonniert, wenngleich sich zusätzliche Akteure zu den drei Hauptfiguren gesellen können. Manche Aufträge lassen sich besser im Alleingang, andere wiederum ausschließlich im Team lösen. Wenn sich das Dreigestirn trennt, können Sie jederzeit zwischen den Personen hin- und herwechseln.

Zur Sprache gebracht

In den isometrischen Ober- und Unterwelten mit den un-



Sämtliche Objekte – egal ob Stühle, Fässer, Teller, Tische, Schränke oder Tassen – sind frei beweglich und können miteinander kombiniert werden.



Mit den drei oberen Icons wechseln Sie den Character, die unteren Symbole sind dem Inventory, den Zaubersprüchen und den Attributen vorbehalten.



Eingenebelt: Widrige Wetterbedingungen trüben die Sicht des Spielers.



Per Tastendruck können Sie Attribute und Statistiken einblenden.

vorstellbaren Ausmaßen von 10.000 (!) SVGA-Bildschirmen herrscht reger Betrieb: 40 verschiedene Monster und 80 Charaktere stolpern Ihnen in den Wäldern, Städten und Dungeons über den Weg. Weltliche Individuen lassen sich zu Schwätzchen hinreißen, die erheblichen Einfluß auf den weiteren Verlauf haben. Chefprogrammierer Swen Vincke nennt ein Beispiel: „Ob, wie viele und welche Auskünfte man erhält, hängt unter anderem davon ab, WER von den dreien mit einer bestimmten Personplaudert. Wenn die Lady mit einem Jüngling flirtet, wird sie wesentlich mehr Einzelheiten aus ihm herauskitzeln als etwa der Ritter." Wie das Dialog-System letztendlich aussieht, ist derzeit noch offen. Die beiden Alternativen: Klassisches Multiple-choice-System oder eine Art Automatik, bei der die Figur selbständig je nach aktueller Stimmung antwortet. Wer's nicht so mit der Rhetorik hat, läßt die Waffen sprechen – und zwar in Echtzeit, wie man es aus *Diablo* kennt.

Mitnahmeartikel

Was nicht niet- und nagelfest ist, wird mitgenommen und in einem umfangreichen Inventory verstaut. *LMK* bietet Ihnen zudem Freiheiten wie nur wenige andere Rollenspiele – was in der realen Welt funktioniert, läßt sich auch in *LMK* bewerkstelligen. Ihr Krieger kommt nicht an eine Schatulle, die sich auf einem Schrank befindet? Lassen Sie ihn einfach Stuhl und Tisch aufeinanderstapeln und daran hochklettern. Die 65.000-Farben-SVGA-Grafik trägt ihren Teil zur Glaubwürdigkeit des Szenarios bei: Auf Rulat herrscht selbstverständlich Tag und Nacht, und in den Morgenstunden wabert dichter Nebel über Bächen und Sümpfen. Echtzeit-„Lightsourcing" sorgt für atmosphärisch lodernde Fackeln, spiegelnde Seeoberflächen, realistische Schattenwürfe und effektvolle Zaubersprüche, die es in zehn verschiedenen Ausführungen gibt. Die dazu nötigen „Astralpoints" (vergleichbar dem Mana) stammen aus Heiltränken, mit denen sich auch Hitpoints wieder auffrischen lassen. Mit zunehmender Erfahrung kommt man in den Genuß höherer Angriffs- und Verteidigungswerte sowie verbesserter Panzerung, Geschicklichkeit, Intelligenz und Sichtweite. Für Einsteiger ist ein spezieller „*LMK* light"-Modus gedacht, der sich auf Hit- und Astralpoints beschränkt. Das Programm wird zudem netzwerkfähig sein; über die Details schweigen sich die Verantwortlichen noch aus und versprechen nicht mehr und nicht weniger als „etwas noch nie Dagewesenes". Stark anzunehmen ist jedoch zumindest, daß jeder Spieler eine Figur übernimmt und einzeln beziehungsweise kollektiv die anstehenden Aufgaben löst.

„Durch eine bewußt geringe Zahl von Zaubersprüchen wird der Echtzeitkampf erleichtert." Swen Vincke LMK-Chefprogrammierer

Petra Maueröder ■

Viewpoint



Wo *Das Schwarze Auge* draufsteht, ist auch *Das Schwarze Auge* drin? Irrtum: Rundenorientierte Schaukämpfe und Fußmärsche aus der 3D-Ich-Perspektive sind passé. Stattdessen werden die Stammkäufer mit Herzinfarkt-lastigen Echtzeit-Kämpfen und einem zurechtgestutzten Magie-System konfrontiert. Freunde des *Diablo*-Prinzips dürfen sich hingegen berechtigte Hoffnungen machen, daß *LMK* auch mit „leichtverdaulich – mystisch – kurzweilig" übersetzt werden kann. Stimmungsvolles Fantasy-Flair, hohe Langzeitmotivation und herausfordernde „Quests" sind jedoch schon jetzt fast garantiert: Attics Kompetenz im Rollenspiel-Gewerbe ist spätestens seit preisgekrönten Klassikern wie *Die Schicksalsklinge* und *Sternenschweif* unbestritten.



Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Attic/Larian Studios
Release	Juli 1998

Vergleichbar mit

Diablo, Ultima 8: Pagan

KAUF`

DIR NICHT

IRGENDEINE

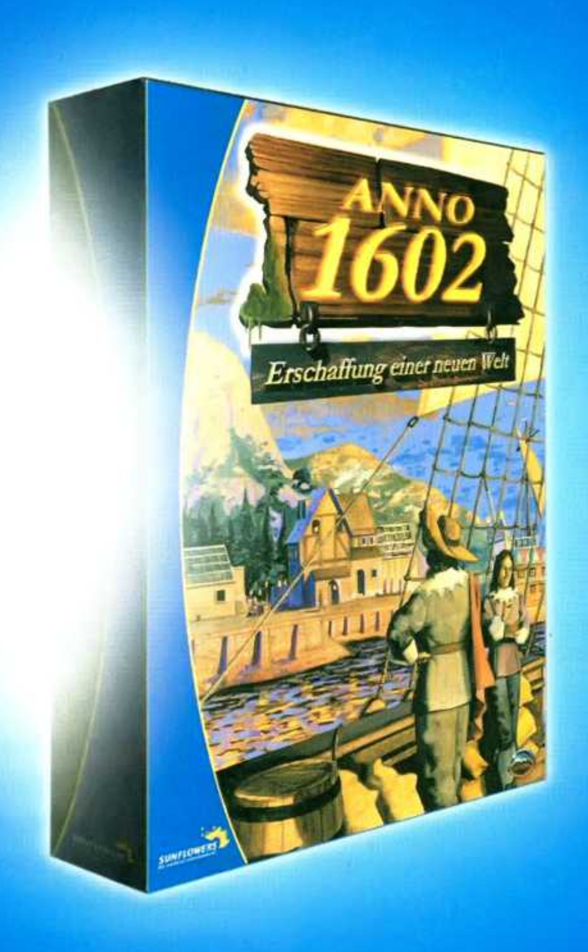
WELT!



Entdecke, besiedle, baue

und verteidige eine neue Welt,

die allen Prüfungen standhält.



„ANNO 1602 ist endlich wieder eines jener Spiele, auf die man sich so richtig freuen kann.“

PC Games 10/97

„ANNO 1602 ist ein Aufbauspiel der unwiderstehlichen Sorte. Wer es einmal in Aktion erlebt hat, wird sich der Faszination kaum verschließen.“

GameStar 12/97





WarGames

Computergegner

Daß man mit Umsetzungen prestigeträchtiger Filmlizenzen nicht zwangsläufig blamable Bauchlandungen (siehe Men in Black, siehe Independence Day) hinlegen muß, beweist zum Beispiel Westwoods Blade Runner. Die nächste Ausnahme von der Regel plant die Interactive-Abteilung des Hollywood-Studios MGM mit dem Echtzeitstrategiespiel WarGames.

Beachtliche 15 Jahre hat der Kultfilm der *Pacman*-Generation bereits auf dem Buckel – und trotzdem ist die Story aktueller denn je. In seinem jugendlichen Leichtsinn loggt sich Hacker David Lightman (verkörpert von Matthew „Ferris" Broderick) versehentlich ins Netz der amerikanischen Luftabwehrbehörde NORAD ein und und aktiviert eine Kriegssimulation – im festen Glauben, es handele sich um ein Computerspiel seines Lieblingsherstellers Protovision. Dabei ist das Ganze bitterer Ernst. Wie's in solchen Filmen nun mal so ist: Der dritte Weltkrieg wird in letzter Sekunde verhindert, und deshalb kann die Story von *WarGames* (dem PC-Spiel) 20 Jahre später dort weitermachen, wo *WarGames* (der Film) aufgehört hat. David arbeitet inzwischen selbst bei NORAD und widmet sich der Programmierung des Mega-Computersystems WOPR (War Operations Planned Response), das die abenteuerlichsten und mörderischsten Waffensysteme simuliert und damit das Arsenal des Militärs konfrontiert. Protovision Systems fungiert indes als Tarnfirma für die US-Streitkräfte – bis zu dem Tag, an dem Eindringlinge via Internet im Netz landen und wie weiland David unwissentlich die Möglichkeiten der Hightech-Software ausloten. Sie können wahlweise als Hacker den WOPR nutzen und die Vereinigten Staaten von Amerika herausfordern oder auf NORAD-Seite dagegenhalten. In beiden Fällen bleiben Ihnen 15 Missionen Zeit, um Ihre Ziele zu erreichen. Auf Ausschnitte aus dem Film oder Zwischensequenzen hat der Hersteller dabei großzügig verzichtet: Die Story wird anhand von Text-Briefings erzählt.

„Auf keinen Fall wird es spielerische Kompromisse zugunsten des Films geben."

Philip und Andrew Oliver (Gründer der Interactive Studios)

Wer steckt dahinter?

Um die Realisierung des Echtzeitstrategiespiels kümmert sich eine bis dato noch unbekannte Company aus Großbritannien: Die Interactive Studios haben in den letzten 10 Jahren über 50 Computer- und Videospiele im Auftrag von Herstellern wie Codemasters produziert, und zwar vornehmlich für 8 Bit-Konsolen von Sega und Nintendo – das erklärt, warum PC-Besitzer mit dem Firmennamen wenig anfangen können. Parallel zur PlayStation-Version, deren Spieldesign etwas mehr zugunsten der Action verlagert wird, entsteht mit *WarGames* ein PC-Strategiespiel, mit dem die Programmierer ein klassisches *Command & Conquer*-Gameplay in einer 3D-Welt inszenieren. Innerhalb der 30 Missionen werden Sie wie gehabt feindliche Stellungen aufspüren und bombardieren, aber auch subtilere Aufträge (z. B. das Sprengen eines bestimmten Bauwerks) erledigen. Und selbstverständlich ist *WarGa-*



Noch sehen Explosionen und Rauchschwaden etwas pixelig aus. Nicht mehr lange, denn WarGames wird dem Vernehmen nach 3D-Karten unterstützen.



Einer Ihrer Bomber nimmt Siedlungen auf einer pazifischen Insel unter Beschuß, in denen sich angeblich feindliche Soldaten verschanzt halten.

mes ganz schön multiplayerfähig: Von der seriellen Verbindung bis zum Internet wird alles unterstützt.

Bei Wind und Wetter

Über 100 reparable, Updatefähige Land-, See- und Luft-Einheiten (darunter Panzer, Bomber, Kreuzer und Kampfcyborgs) und Gebäude wie Wachposten, Geschütze, Hangars, Häfen, Radaranlagen und selbst Raketensilos gehören zu Ihrem nicht ganz billigen Kriegsspielzeug-Sortiment. Wenn Sie es schaffen, einen Ihrer Spione in ein feindliches Gebäude zu schleusen, werden Sie mit Informationen, neuen Technologien und Credits belohnt. Oder Sie hinterlassen einen Virus, der das gegnerische Computersystem vorübergehend lahmlegt. Auch nicht zu verachten: Land- und See-Minen. Mit welchen Ressourcen das alles finanziert werden soll, steht derzeit leider noch nicht endgültig fest. Was aber bereits sicher ist: Bedingt durch die 3D-Umgebung haben Steigungen und hügeliges Terrain, aber auch Bäume und andere Hindernisse realistische Konsequenzen für Geschwindigkeit sowie Reich- und Sichtweite; auch die Witterungsverhältnisse (Schnee, Regen, Sandstürme) wirken sich auf das Verhalten und die Effektivität von Fahrzeugen und Waffen aus, genauso wie die sechs verschiedenen Szenarien Gebirge, Dschungel, Wüste, gemäßigte Zone, Küste und Stadt.

(Noch) kein 3D-Karten-Support

Unsere Screenshots basieren auf einer *WarGames*-Version, die bislang noch keine 3D-Grafikkarten unterstützt. Die theoretischen Voraussetzungen dafür sind allerdings gegeben – schließlich handelt es sich bei den Landschaften, Gebäuden und Fahrzeugen um texturierte Polygon-Gebilde, natürlich in 16 Bit-Qualität (65.000 Farben) und in einer Standard-Auflösung von 640x480 Bildpunkten. Nicht mehr ganz auf dem neuesten Stand der Dinge ist allerdings die selbstbewußte Behauptung der Interactive Studios, daß *WarGames* das erste PC-Strategiespiel darstellt, bei dem Sie Ihren Blick frei über das 3D-Schlachtfeld manövrieren dürfen – *Syndicate Wars, Dungeon Keeper* und *Myth* sind da einstweilen vorgeprescht.

Petra Maueröder ■
Derek dela Fuente ■

Viewpoint



In der Kategorie 3D-Echtzeitstrategiespiele hat *WarGames* – genauso wie das Fantasy-Pendant *Populous 3* – gegenüber der starren Draufsicht von *Total Annihilation* zumindest einen klaren Vorteil, nämlich eine 3D-Umgebung, die sich frei drehen und zoomen läßt. Die Zweitliga-Lizenz ist eher nebensächlich und kommt während der Missionen kaum zum Tragen, wo wie gehabt Festungen gebaut, Armeen produziert und Ressourcen abmontiert werden. Ob das Plus „3D-Grafik" angesichts der starken Genre-Konkurrenz ausreicht, wird sich Mitte des Jahres beim Release von WarGames zeigen.



Jedes einzelne Szenario wurde zunächst grob per Hand vorskizziert.



Das Briefing klärt über Risiken und Nebenwirkungen einer Mission auf.



Genauso wie jede andere Location läßt sich auch diese Großstadt stufenlos drehen und skalieren. Die Minimap (rechts oben) schwenkt automatisch mit.



FACTS

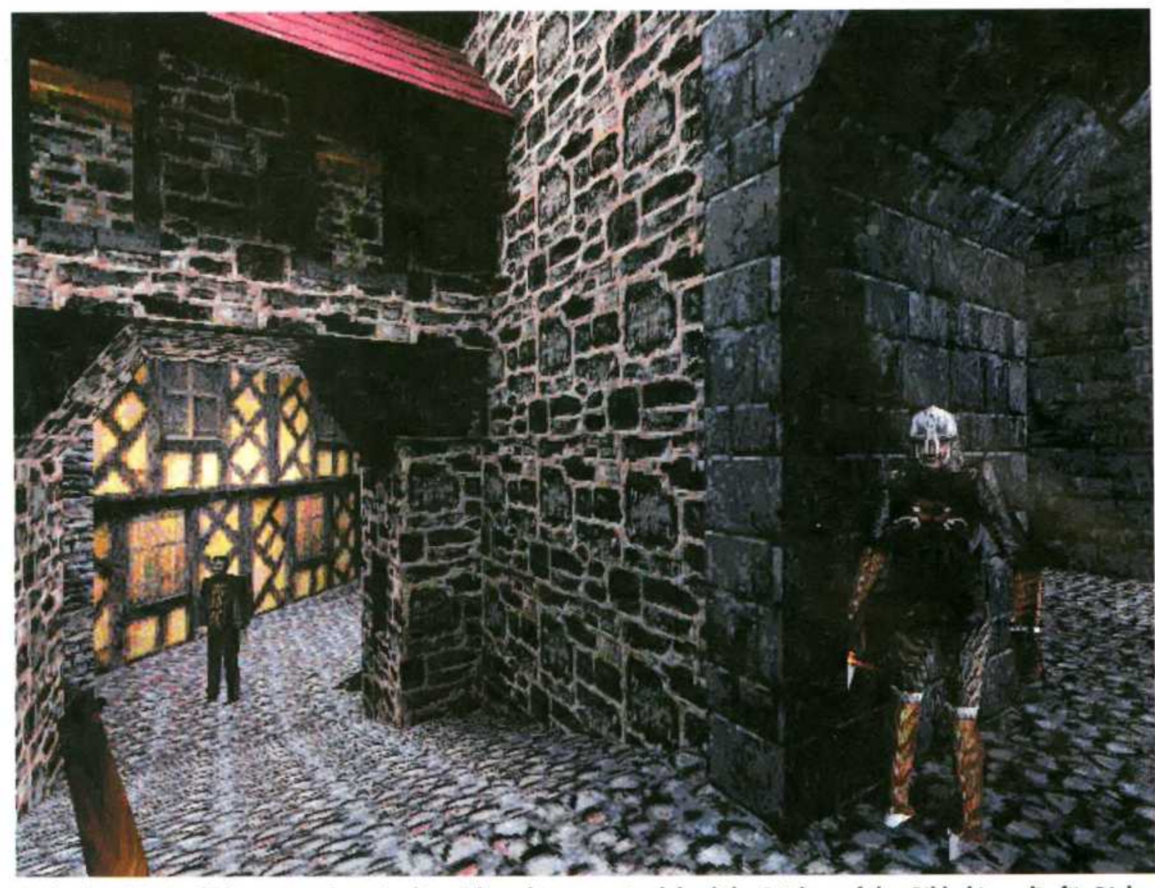
Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	MGM Interactive
Release	2. Quartal '98

Vergleichbar mit
Command & Conquer, Total Annihilation

The Dark Project

Licht ins Dunkel

Dunkel war's, der Mond schien helle: Looking Glass stecken bis über beide Ohren in ihrem bislang ehrgeizigsten Projekt, das erstmals die Atmosphäre von Live-Rollenspielen auf den PC holen soll. Der inoffzielle Nachfolger von Ultima Underworld 2 sorgt schon im Vorfeld für Furore.



Auch ohne 3D-Grafikkarten zaubern Looking Glass düstere, mittelalterliche Städte auf den Bildschirm, die für Diebe wie geschaffen sind. In den düsteren Nischen der verwinkelten Gassen können Sie sich verstecken.

Seit Jahren schon warten Rollenspiel-Fans auf den Nachfolger der beiden *Underworld*-Spiele von Origin, doch die Texaner scheinen derzeit nichts diesbezügliches zu planen. Gut, daß sich Looking Glass nach ihrer Trennung von Origin auf ihre Tugenden besinnen und mit *The Dark Project* am inoffiziellen Nachfolger zu *Ultima Underworld 2* arbeiten. Ein richtiger dritter Teil ist es natürlich nicht, da Origin die Rechte an Ultima Underworld nicht herausgibt, doch der Titel des Produkts ist für die Qualität ohnehin nicht ausschlaggebend. Wie ehrgeizig Looking Glass an *The Dark Project* herangehen, wird Ihnen dieses Preview zeigen.

Soziale Komponenten

Die Jungs und Mädels von Looking Glass bekennen sich immer wieder zu ihrer Liebe zu Rollenspielen. Was es im Pen & Paper-Bereich gibt, haben sie ebenso durchgezockt wie die etlichen PC-Spiele. Daher stehen sie den Computer-Rollenspielen auch eher skeptisch gegenüber, denn dort fehlt ihnen das wichtigste Element: die soziale Komponente. Das Regelwerk und das optische Szenario sind mit einem PC leicht zu ersetzen, der Spielleiter darf somit entfallen. Doch die Interaktion mit den anderen Mitspielen, das eigentliche Übernehmen einer bestimmten Rolle, wurde nach Meinung von Looking Glass bislang nur unzureichend umgesetzt. Mit *The Dark Project* soll das anders werden. Hier liegt der Schwerpunkt auf dem Ausleben der Rolle des Spielers. *The Dark Project* läßt Sie in die Haut eines Diebes schlüpfen, der sich durch 20 Levels schlagen muß, um möglichst viel Beute zu machen. Diese Rolle müssen Sie ausfüllen und sich den entsprechenden Fähigkeiten eines Diebes in Ihrer Vorgehensweise anpassen, denn mit einer Rambo-Mentalität kommen Sie nicht weit. Aus diesem Grund tüfteln Looking Glass immer noch an der Künstlichen Intelligenz der NPCs (Non Player Character) herum, die nicht als bloße Verzierung die Stadt bevölkern, sondern ständig auf den Spieler reagieren. Beispielsweise horchen gerade die Stadtwachen sehr fein auf Geräusche in der Nacht, so daß Sie zum einen auf Zehenspitzen laufen müssen, zum anderen jede dunkle Nische zum Untertauchen ausnutzen sollten. Ist eine



Die riesige Kirche ist einer der optisch eindrucksvollsten Schauplätze. Trotz der großen Objekte soll schon ein kleiner Pentium für flüssiges Spielen sorgen.

Wache erstmal aufmerksam geworden, muß sich der Spieler mucksmäuschenstill verhalten, dann besteht eine gute Chance, daß der Gegner glaubt, sich getäuscht zu haben. Damit der Spieler weiß, was um ihn herum gerade vorgeht, liefern Looking Glass Unmengen von Sprachsamples mit, die den Gemütszustand und das Vorgehen der NPCs illustrieren.

Auf leisen Sohlen

Diebe haben es im allgemeinen bei Tageslicht bedeutend schwerer als nachts, wenn die Straßen einer Stadt in Dunkelheit getaucht sind und nur vereinzelt Laternen spärlich die Umgebung erleuchten. Sie werden es sich schon gedacht haben: Der Titel *The Dark Project* kommt nicht von ungefähr. Die Sonne dürfen Sie in diesem Spiel abschreiben und sollten dafür sogar dankbar sein. So huschen Sie von Schatten zu Schatten und warten auf einen günstigen Augenblick, um schnell den Beutel eines reichen Bürgers zu leeren. Natürlich wird Ihre Geschicklichkeit darin rollenspieltypisch mit Ihrer Erfahrung größer. Sollten Sie dennoch mal auf frischer Tat ertappt werden und das Opfer lauthals nach der Wache schreien, hilft nur noch die schnelle Flucht. Geht auch das nicht mehr, dürfen Sie natürlich handgreiflich werden und sich mit Nahkampf-Waffen oder auch einem Bogen verteidigen. Looking Glass verzichtet nicht auf ein üppiges Waffenarsenal und gibt Ihnen auch magische Gegenstände mit auf den beschwerlichen Weg.

Komplex, aber beherrschbar

Soviel zu Ihrer Rolle. Doch wo liegt nun der eigentliche Unterschied zu anderen Rollenspielen auf dem PC? Looking Glass haben das Problem analysiert, warum Live-Rollenspiele mit einem menschlichen Spielleiter im allgemeinen mehr Spaß machen. Dieser hat nämlich die Möglichkeit, individuell auf das kreative Potential des Spielers zu reagieren und zu improvisieren. Der Computer konnte das bislang noch nicht, die Möglichkeiten der Spieler waren also immer eingeschränkt, weshalb Looking Glass die meisten PC-Rollenspiele auch als Strategiespiele bezeichnen. Für *The Dark Project* arbeiten die Designer an einem System, das dem Spieler nicht nur Rätsel und Aufgaben stellt, sondern ihm eine interaktive Umgebung anbietet, mit der er experimentieren kann. Hier tritt auch das größte Problem für Looking Glass auf: Die Programmierer können selbst nicht vorhersagen, welche Möglichkeiten sich dem Spieler erschließen werden. Jede Aktionen ruft eine Reaktion des Programms auf den Plan, auf die wiederum der Spieler reagiert und so weiter. Dennoch sind die Entwickler mit dem Ergebnis bislang sehr zufrieden: Testspieler fanden immer wieder neue Lösungen zu Aufgaben, an die Looking Glass vorher nie gedacht hatten. Zu komplex soll *The Dark Project* demnach nicht ausfallen.



Die reichen Bürger der Stadt sind Ihre bevorzugten Opfer. Wer sich nicht geschickt genug anstellt, hat schnell eine Horde Wachen auf dem Hals.

Viewpoint



Wenn *The Dark Project* das wird, was sich Looking Glass vorgenommen hat, dann steht für echte Rollenspieler eine Offenbarung ins Haus. Näher war wohl noch kein Programm an einem Live-Rollenspiel dran. Ob es den Designern aber gelingt, das hervorragende Konzept so umzusetzen, daß der Spieler weder durch die vielen Möglichkeiten überfordert noch von unkalkulierbaren Bugs frustriert wird, darf mit Spannung erwartet werden. Bislang sind die Programmierer ziemlich optimistisch, dieses Problem in den Griff zu kriegen.

Wer klaut am meisten?

Grafisch setzen Looking Glass auf eine 3D-Engine, die auch ohne Hardwarebeschleunigung auf kleineren Pentiums flüssig laufen und trotzdem alle wichtigen Details darstellen soll. In *The Dark Project* kommt es ohnehin weniger auf den optischen Overkill als vielmehr auf die Interaktion des Spielers mit der Umgebung an. Schließlich soll wie in Live-Rollenspielen ein Teil der Welt in den Köpfen der Spieler entstehen und deren Phantasie somit nicht in ein vom Programm vorgegebenes Konzept gepreßt werden. Die üblichen Features dürfen Sie aber dennoch erwarten: hochauflösende Texturen, freie Beweglichkeit des Kopfes, springen, kriechen, laufen, schleichen und Motion Capturing für alle Charaktere. Die Schauplätze in *The Dark Project* reichen vom düsteren Gefängnis über die Straßen einer Stadt bis hin zu einer riesigen Kathedrale. Höhepunkt ist die vergessene Stadt, in der die größten Schätze auf mutige Diebe warten. Im Mehrspieler-Modus namens „Theftmatch" geht es übrigens darum, die meiste Beute zu machen – von den Bürgern der Stadt oder anderen Spielern. Ein Ballerspiel ist also nicht zu erwarten.

Florian Stangl ■



Die Architektur von The Dark Project ist trotz aller Finsternis überzeugend eingefangen.



In den engen Gassen der Stadt lauern auch so manche Unholde auf Sie, die vornehmlich an Ihrer Beute interessiert sind.



FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Looking Glass
Release	Mai 1998

Vergleichbar mit
Ultima Underworld, System Shock, Daggerfall



Outwars

Außenseiter

Raus aus den Dungeons und endlich im Glanz der Sonne Aliens jagen. Outwars verspricht dank komplexer 3D-Action auf Planetenoberflächen Abwechslung in das wenig innovative Genre zu bringen. Eine durchgehende Story, viel Sprachausgabe und intelligent aufgebaute Missionen sollen für Spannung sorgen.



In Outwars sehen Sie Ihren Helden aus einer Verfolgerperspektive. Abwechslungsreiche und vor allem riesige Landschaften sollen für Motivation sorgen.

Das Entwicklungsteam von Singletrac sitzt derzeit an *Outwars,* einer knallharten Ballerorgie mit strategischen Elementen, die an Spiele wie *MDK* von Shiny oder *Terra Nova* von Looking Glass erinnert. Das Szenario ist gewohnt simpel: Außerirdische, die wie ein Haufen laufender Knochen aussehen, machen sich über die Kolonien der Erde her. Der einzige Weg, die unheimlichen Fieslinge zu stoppen, ist, das Übel an der Wurzel auszurotten. Also macht sich der Spieler mit ein paar Begleitern zum Sternbild der Hydra auf, wo die Basis der Invasoren liegen soll. In *Outwars* rüsten Sie Ihre Kämpfer, die wie eine Mini-Version der Roboter aus *MechWarrior* aussehen, mit speziellen Anzügen aus. Das gibt Ihnen ein durchschlagendes Waffenarsenal in die Hände: Ausschwärmende Raketen, Maschinengewehre, Flammenwerfer, Plasmageschütze, Granatwerfer und Minen räumen mächtig unter den Gegnern auf. Mit einem Jetpack ausgerüstet, wagen Sie sich auch in schwindelerregende Höhen oder tauchen in tiefe Schluchten ab, um sich vor feindlichen Geschützen zu verbergen.



Bei Outwars müssen Sie auch mit Angriffen aus der Luft rechnen, zur Abwehr gibt es viele Waffensysteme.



Vor dem Einsatz rüsten Sie Ihren Kämpfer mit allen möglichen Waffen und Defensivmaßnahmen aus.

Mehr als nur Geballer

Da Sie sich nicht direkt auf dem Heimatplaneten der Aliens mit diesen auseinandersetzen dürfen, müssen Sie sich durch den entsprechenden Seitenarm der Milchstraße kämpfen und auf etlichen Planeten die Vorposten der sogenannten „Hydrans" ausrotten. In *Outwars* stoßen Sie auf einen tropischen Planeten mit dichtem Dschungel, eine Bergbau-Kolonie inmitten einer Wüste, eine lebensfeindliche Eiswelt oder einen planetengroßen Bienenstock der Aliens. Im Gegensatz zu anderen 3D-Ballerspielen sprinten Sie also nicht nur durch enge Gänge und düstere Verliese, sondern befinden sich größtenteils auf der Oberfläche eines Planeten, die dementsprechend geräumig ist. Singletrac hat sich vorgenommen, die durch die großen Levels entstehenden Möglichkeiten für das Gameplay auszunutzen. *Outwars* läßt Ihnen beim Vorgehen einige Möglichkeiten, stellt Sie aber auch vor eine Reihe von Problemen: Reicht der Sprit des Jetpacks noch, um aus der tiefen Höhle wieder zu entkommen? Sollten Sie die Aliens mit Ihrem gesamten Team angreifen oder lieber einen Soldaten losschicken, der die Flanke angreift? Flüchten Ihre Gegner, weil sie Angst haben, oder um Ihnen eine Falle zu stellen? Sie sehen schon, *Outwars* ist kein dumpfes Ballerspiel, das ausschließlich eine geradlinige Vorgehensweise ermöglicht. Auch die Missionsziele gehen weit über das simple Mach-den-Gegner-platt-und-raus-aus-dem-Level hinaus, sondern schicken Sie als Undercover-Agenten auf geheime Einsätze im Rücken des Feindes oder lassen Sie bestimmte Einheiten des Gegners ausspionieren.

Florian Stangl



Mit einem Jetpack ausgerüstet, erreichen Sie höhergelegene Ebenen oder entkommen auch mal durch einen kurzen Sprung den Gegnerhorden.



Urban Assault

Shoot & Conquer

Seit Uprising wissen wir, daß 3D-Action und Echtzeit-Strategie sich nicht unbedingt widersprechen müssen. Microsoft hat sich die Rechte an Urban Assault vom deutschen Team Terratools gesichert, das in die selbe Kerbe schlägt.

Zwei der momentan populärsten Genres in einem? Klingt wie ein wahnwitziges Unternehmen, doch schon *Uprising* von Ubi Soft hat bewiesen, daß sich 3D-Action und Echtzeit-Strategie gut kombinieren lassen. Terratools wollen noch einen Schritt weitergehen und eine enorm flexible Welt schaffen, in der Sie sich sowohl am Steuer von Panzern oder Hubschraubern als auch als Stratege und Oberbefehlshaber profilieren dürfen.

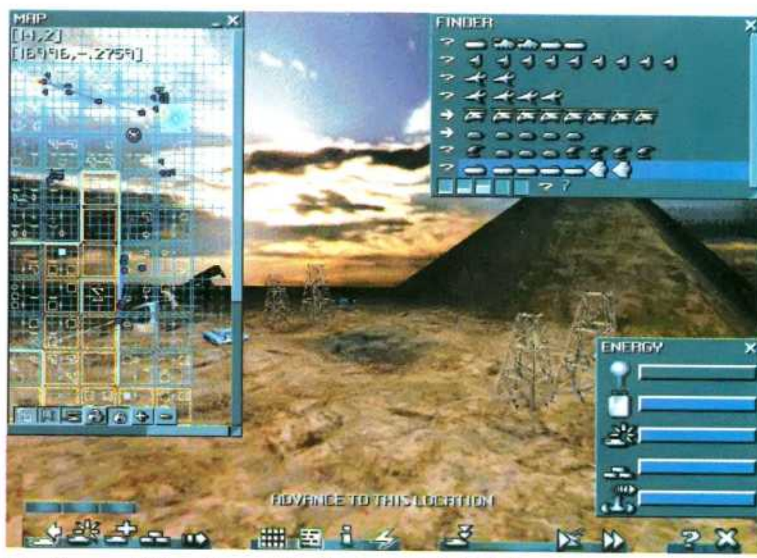
Lenken und denken

Urban Assault soll zu etwa 60% aus Action bestehen, rund 40% räumen die Entwickler dem Strategieteil ein – mit dieser Mischung soll das Spiel am meisten Spaß machen. Sie dürfen aber grundsätzlich entscheiden, ob Sie nur eine der beiden Möglichkeiten nutzen oder sich beiden Elementen widmen wollen. Die Idee entstand nicht nach einem Blick auf die Charts, sondern aus dem Wunsch der Designer, Panzer zu steuern, ihnen Befehle zu erteilen und alles plattmachen zu können. Da so etwas nicht auf dem Markt war, begannen sie selbst mit der Entwicklung. In *Urban Assault* werden Sie in eine höchst feindliche 3D-Umgebung versetzt, in der Sie jeden Level lebend abschließen müssen. Deswegen gibt Terratools Ihnen eine ganze Reihe schlagkräftiger Waffen an die Hand: eine stark befestigte Basis, Jets, Panzer, Helikopter, Luftabwehrstellungen, Kamikaze-Jeeps, Radaranlagen und dergleichen. Der Spieler darf sich dann entweder auf die Künstliche Intelligenz der Einheiten verlassen oder selbst jedes Gerät bedienen. Mit Ihrer Armee versuchen Sie, feindliche Kraftwerke zu besetzen, um den Energiehaushalt zu sichern sowie neue Technik zu stibitzen und dann natürlich den Gegner in die Luft zu blasen. Der Clou an der Geschichte: Sie dürfen Ihre Lieblings-Einheiten mit in den nächsten Level nehmen, um so eine möglichst schlagkäftige Truppe zu erhalten. Außerdem darf man alle Objekte im Spiel komplett zerstören und auch mal in einen bereits gespielten Level zurückkehren, dort Fahrzeuge abstellen und später wieder abholen. Terratools hat beschlossen, das Leveldesign nicht linear aufzubauen, sondern Ihnen die Wahl zu überlassen, wie Sie vorgehen wollen. Ist Ihnen eine Mission zu schwierig, versuchen Sie sich erst an einer anderen und kehren dann zurück, wenn Sie bereits ein höheres technisches Niveau er-





Trotz der 3D-Perspektive sind spielerische Parallelen zu Echtzeit-Strategiespielen wie Command & Conquer nicht zu übersehen.



Der Clou von Urban Assault: Bei Bedarf wird die halbtransparente, taktische Karte eingeblendet, während Sie weiterhin das Geschehen vor sich sehen.

reicht haben. Da es in *Urban Assault* öfter vorkommt, daß 50 oder gar 100 Ihrer Einheiten durch den Level wuseln, werden diese hierarchisch aufgelistet, um sie leichter finden und dann per Drag and Drop umgruppieren zu können. Da auch während der Planungsphase das Spiel weiterläuft, ist eine intuitive Bedienung elementar wichtig, wie Terratools betont. Beim Austüfteln Ihrer Taktik müssen Sie nicht nur die Einheiten des Gegners, sondern auch das Gelände berücksichtigen. Die 3D-Engine von *Urban Assault* erlaubt es den Leveldesignern, beliebig hohe oder tiefe Geländeteile einzubauen, so daß Sie flache Steppen-Levels genauso erwarten dürfen wie zerklüftete Berge.

Energie dient als Ressource

Wie bereits erwähnt, dürfen Sie jedes Objekt in einem Level zerstören. Wirkt sich das dann auch auf die Sichtweite Ihrer Panzer aus, wenn zum Beispiel nur ein Teil eines Bunkers weggesprengt wird? Nur teilweise, denn die Truppen können sich zwar hinter einem Gebäude verstecken, doch erst die vollständige Zerstörung des Hauses hilft bei der Zielerfassung. Teilweise zerstörte Gebäude beeinflussen Ihre Einheiten nur insoweit, als Schockwellen von Explosionen beispielsweise einen Jeep durchschütteln und so das Zielsystem stören.

Die Moral der Truppe

Sie dürfen zwar jedes beliebige der 44 verschiedenen Fahrzeuge selbst steuern, doch angesichts der großen Zahl an Einheiten müssen Sie sich auf die Leistung der computergesteuerten Vehikel verlassen. Diese werden in Gruppen eingeteilt, wobei dann eine Einheit die Führung übernimmt und die anderen brav folgen. Die Eigenschaften der Fahrzeuge wie Panzerung, Schadenspunkte oder Feuerkraft lassen sich im Lauf des Spiels durch technische Upgrades erhöhen. Zusätzlich hat Terratools eine Art Moral eingebaut, die vornehmlich vom Zustand Ihres Mutterschiffs und dem Energiehaushalt abhängt. Je höher das Energieniveau, desto besser agieren Ihre Einheiten. Außerdem dürfen Sie in fünf Stufen vorgeben, wie aggressiv Ihre Truppen sich verhalten sollen. „Amok" bedeutet, daß Ihre Kämpfer ohne Rücksicht auf die eigene Sicherheit vorgehen werden, „Escape" dagegen läßt sie sich zurückziehen, sobald sie gefährdet sind. Die Abstufungen dazwischen entscheiden, ab welchem Grad der Beschädigung Ihre Mannen das Weite suchen.

Kurze Einarbeitungszeit

Urban Assault ist natürlich weder Panzer- noch Flugsimulation, Sie müssen sich also nicht erst stundenlang durch dicke Handbücher wühlen, um die Fahrzeuge zu beherrschen. Trotzdem legten Terratools Wert auf unterschiedliche Charakteristika der Einheiten. So steuert sich ein Bomber beispielsweise schwerfälliger als ein Jet, gleiches gilt für leichte und schwere Helikopter. Sage und schreibe 50 verschiedene Parameter bestimmen, wie sich das Gefährt verhält, und erzeugen realistisch wirkende Einflüsse von Schwerkraft oder Waffeneinschlägen. Soviel zum Thema Action in *Urban Assault*, widmen wir uns jetzt dem strategischen Part. Generell gilt „Jeder gegen jeden", wobei fünf verschiedene Völker mit von der Partie sind, davon zwei außerirdische. In jedem Level herrscht zwar eine andere Situation vor, friedlich geht es allerdings nie zu. In einigen Missionen treffen sogar alle fünf Kontrahenten gleichzeitig aufeinander. Als Oberbefehlshaber blenden Sie sich während des Spiels eine halbtransparente 2D-Karte ein, auf der Sie alle Einheiten sehen können. So haben Sie zusätzlich noch den 3D-Überblick über das aktuelle Spielgeschehen vor der Nase Ihres Gefährts. Apropos 3D: Terratools unterstützt über Direct 3D die gängigen 3D-Grafikkarten, um zum einen die Optik deutlich zu verbessern, zum anderen, um *Urban Assault* auch auf kleineren Pentiums flüssig spielbar zu machen.

Derek dela Fuente ■
Florian Stangl ■


Die leuchtenden Kraftwerke sind die Grundlage für die Produktion.


Mit den Beam Gates lassen sich Einheiten zu neuen Standorten verlegen.



FACTS

Genre	Action-Strategie
Hersteller	Terratools/Microsoft
Release	März 1998

Vergleichbar mit
Uprising, Machines, Armor Command

DIE LIEBEVOLLEN DETAILS, DER SPIELSPASS UND DIE TAKTISCHEN FINESSEN ÜBER



„Freunde mittelalterlicher Metzeleien vom Schlage „Braveheart" werden von der Atmosphäre, der Präsentation und dem martialischen Geschehen gleichermaßen begeistert sein."

PC Player 12/97

„Myth gehört zu jenen Spielen, die es problemlos schaffen, binnen Minuten eine Menschentraube um den PC zu versammeln. Kein Wunder bei DER 3D-Engine, die im Strategiesektor derzeit so ziemlich alles in den Schatten stellt."

PC Games 12/97



KMF Hamburg

ZEUGTEN SIE SCHLIESSLICH RESTLOS.

Die Trainingsdemo jetzt in diesem Heft auf CD!





Incoming

Zielerfassung

Liverpool. Die eher triste Arbeiterstadt verdankt seinen Bekanntheitsgrad zum einen den Beatles, zum anderen seinem traditionsreichen Fußballclub. Computerspieler werden mit Liverpool aber vielleicht schon bald einen ganz anderen Namen verbinden. Rage Software arbeitet momentan unter Hochdruck an Incoming, einem ehrgeizigen Projekt, das für Aufruhr in der Branche sorgen kann.

Rage Software beschäftigt momentan knapp 100 Mitarbeiter. 45 Grafiker, Programmierer und Designer arbeiten momentan in Liverpool an *Incoming*, die restlichen in London, Birmingham und Newcastle an anderen Projekten. „Auf diese Weise können wir viele lokale Talente engagieren und gehen der Umzugsproblematik aus dem Weg", erläutert Paul Finnegan. Finnegan ist Managing Director bei Rage Software und gleichzeitig oberster Entscheidungträger bei allen neuen Projekten. „Rage Software hat sich lange im Hintergrund gehalten. *Incoming* ist der erste Titel, den wir unter unserem Namen veröffentlichen", meint Paul Finnegan zur Zukunft des Unternehmens. Im vergangenen Jahr haben die Engländer beispielsweise *Darklight Conflict* für Electronic Arts und *Trash-It* für GT Interactive entwickelt. Wir besuchten Rage Software, um *Incoming* einmal genauer unter die Lupe zu nehmen.

Atemberaubende Effekte

Wenn man sich *Incoming* zum ersten Mal ansieht, wird man zunächst unwillkürlich in den Bann der atemberaubenden Grafik gezogen: Transparente Lasergeschosse zischen durch die Luft, treffen auf außerirdische Raumjäger, und eine gigantische Explosion zerschmettert diese in alle Einzelteile. Die Druckwelle breitet sich über den gesamten Bildschirm aus und projiziert Lichteffekte in unterschiedlichen Farben, die auch ineinander übergehen, auf die sichtbare Umgebung. Abgefeuerte Lenkraketen ziehen Rauchschwaden hinter sich her und bleiben dem Zielobjekt auf den Fersen, bis es schließlich zerstört wird. Aber nicht nur dadurch kommt sehr viel Action auf den Bildschirm, zusätzlich schweben feindliche Raumschiffe am Spieler vorbei, die von den eigenen Truppen verfolgt werden und umgekehrt. Teilweise regiert das Chaos, wie man es aus Science Fiction-Filmen à la *Independence Day* kennt, aber nur so kommt auch die richtige Atmosphäre auf. Momentan sieht es so aus, daß *Incoming* ausschließlich mit 3D-Grafikkarten spielbar sein wird. Angesprochen wird die erforderliche Hardware über Direct3D oder optional über Glide 2.43 bei Karten mit Chipsatz



Die Außerirdischen wollen den Start eines Space Shuttles verhindern. Sie befinden sich an Bord eines gekaperten Raumschiffs und halten dagegen.

von 3Dfx (Voodoo). Die besten Resultate lassen sich laut Scott Johnson, Designer von *Incoming*, mit Grafikkarten erzielen, die über einen Voodoo- oder Riva 128-Chipsatz verfügen. Herausragende Ergebnisse soll allerdings Voodoo^2 (siehe Seite 118) liefern, da wesentlich mehr Texturen im Speicher der Karte Platz finden. Möglich werden alle Effekte, weil Rage Software das Wettrüsten rund um die höchsten Frame-Raten nicht mitmacht. „Warum soll ein Spiel über 60 oder 80 Frames pro Sekunde verfügen, 30 bis 40 Frames reichen vollkommen aus", meint Scott und deutet mit einer Handbewegung auf eine Anzeige, die die Anzahl der Frames ausgibt. Er fliegt mit einem Helikopter über eine Landschaft, die irgendwo in Ägypten liegen muß. Gigantische Tempel und Pyramiden sind mit feinen, unglaublich detaillierten Texturen überzogen, im Wüstensand lassen sich Spuren von feindlichen Einheiten entdecken. Trotzdem läuft das Spiel mit angenehmem Tempo, nervige Aussetzer gibt es nicht. „Wir nutzen die Vorteile der 3D-Grafikkarten nicht nur, um eine möglichst hohe Geschwindigkeit zu erzielen, wir konzentrieren uns auf die Effekte und versuchen, in diesem Punkt an die Grenzen der Hardware zu stoßen", sagt Scott nach einem kurzen Augenblick und nickt zufrieden. Es sollte aber nicht unerwähnt bleiben, daß aufgrund dieser



Die finale Schlacht. Nachdem sich die Erdenbewohner ein paar der Jäger schnappen konnten, wird der Feind im Weltall aufs Korn genommen.



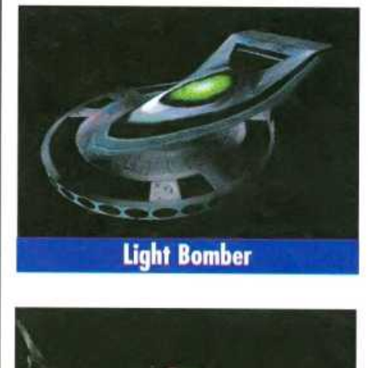
Die zahlreichen Lichteffekte machen Incoming zu einem Erlebnis. Aber auch die feinen Boden- und Objekttexturen können überzeugen.



In manchen Missionen nehmen Sie an einer fest stationierten Kanone Platz. Es gilt, die eigene Basis gegen feindliche Angriffe zu verteidigen.

Einheiten

Im Laufe des Spiels bekommen Sie Gelegenheit, zahlreiche neue Einheiten zu fliegen bzw. zu fahren. Zwei Helikopter (Comanche, Apache), zwei Panzer und vier Raumschiffe werden Ihnen zur Verfügung stehen. Außerdem ist momentan noch die Integrierung eines Kampfjets geplant – konkret handelt es sich um eine F22.



Light Bomber



Heavy Bomber



Helicopter



Light Fighter



Heavy Fighter



Tank



Hovertank



Hovercraft



Command Ship



Space Shuttle

Effekte

Incoming kann vor allem durch seine hervorragende Optik überzeugen. In diesem Kasten haben wir einige Effekte hervorgehoben, die besonders beeindruckend sind. Die Bilder stammen von der 3Dfx-Version, wie sich andere Karten schlagen werden, erfahren Sie im Test in einer der nächsten Ausgaben.


Gebäude und Objekte werden bei der Zerstörung deformiert.


Grelle Explosionen sind an den „Rändern" leicht durchsichtig.


Fahrzeuge hinterlassen Spuren im Sand, wenn sie sich bewegen.


Die Druckwelle einer Explosion verfärbt die Umgebung.


Lenkraketen ziehen transparente Rauchschwaden hinter sich her.


Wenn das Zielvisier rot aufleuchtet, so können Sie feuern – es handelt sich um eine Einheit der Aliens. Blaue Umrandungen signalisieren Alliierte.

Philosophie auch enorme Anforderungen an die Prozessorleistung gestellt werden. Ein Pentium 166 sollte es schon sein, besser wären natürlich 200 MHz.
In der aktuellen Version, an der momentan noch eifrig gewerkelt wird, macht *Incoming* aber nicht nur aus grafischer Sicht eine gute Figur. Spielerisch orientiert sich *Incoming* an Simulationen wie *F22* oder *Comanche 3*, ohne natürlich deren Komplexität zu erreichen. Es geht lediglich um das Flug- und Fahrmodell und um ein gewisses Maß an Realismus. So reagieren Helikopter relativ träge auf Kommandos des Spielers, gekaperte Raumjäger der Aliens hingegen lassen sich nur mit sehr viel Fingerspitzengefühl fliegen. Indem nicht alle Einheiten gleich zu Beginn des Spiels zur Verfügung stehen, sondern erst im Laufe der Zeit eingeführt werden, wird zusätzlich für Abwechslung im Gameplay gesorgt. Man muß sich erst einmal an die neuen Eigenschaften gewöhnen und versuchen, mit der Steuerung zurechtzukommen.
Apropos Steuerung: Gespielt wird über Maus oder Tastatur, auch eine Kombination von beiden Eingabegeräten ist möglich. Am meisten Spaß macht das Spiel jedoch mit einem Force Feedback-Joystick, da das Abfeuern von Geschossen und die Explosion von Objekten deutlich spürbar werden.
Die Maus wird dann lediglich noch in den „strategischen Sequenzen" benötigt. In manchen Missionen müssen aus der Vogelperspektive Einheiten zur eigenen Basis oder an die Front geschickt werden. Das geschieht wie bei *Command & Conquer* mit wenigen Mausklicks, ist aber mit einem Echtzeit-Strategiespiel dennoch nicht vergleichbar. Dieser Bestandteil des Spiels soll lediglich die taktische Komponente aufpolieren und die Dramatik erhöhen. Wenn Sie beispielsweise eine Meldung bekommen, daß die eigene Station unter Beschuß liegt, so sollten Sie Ihren Angriff abbrechen und zu Hilfe eilen. Über die taktische Karte, die allerdings nur ab und zu zur Verfügung steht, können dann die eigenen Truppen zurückgezogen oder in die Richtung des feindlichen Nachschubs geschickt werden.

42 Missionen in fünf Szenarien

Insgesamt erwarten den Spieler 42 Missionen, die sich in fünf verschiedenen Szenarien befinden. Die Aliens müssen zunächst in einer Eiswüste zurückgeschlagen werden, die nächsten Etappe bringt Sie nach Afrika und Asien. Und bevor Sie schließlich die außerirdischen Widersacher auf eigenem Boden bzw. im Weltraum schlagen können, müssen Sie noch die größten Ölvorkommen der Erde beschützen. Die einzelnen Einsätze werden nicht durch Videosequenzen eingeleitet, sondern mit Hilfe der richtigen Game-Engine erläutert. Deshalb investierte man sehr viel Zeit in die Auswahl der Sprecher, um einen monotonen Aufbau zu vermeiden. Auch während des Spiels werden Sie immer wieder Kommandos der alliierten Truppen hören, und die extraterrestrischen Lebensformen beteiligen sich rege an dieser Konversation.
Erscheinen soll *Incoming* Ende März, vielleicht aber auch Anfang April. Rage möchte das Produkt erst auf den Markt bringen, wenn das Resultat zufriedenstellend ist.

Oliver Menne ■

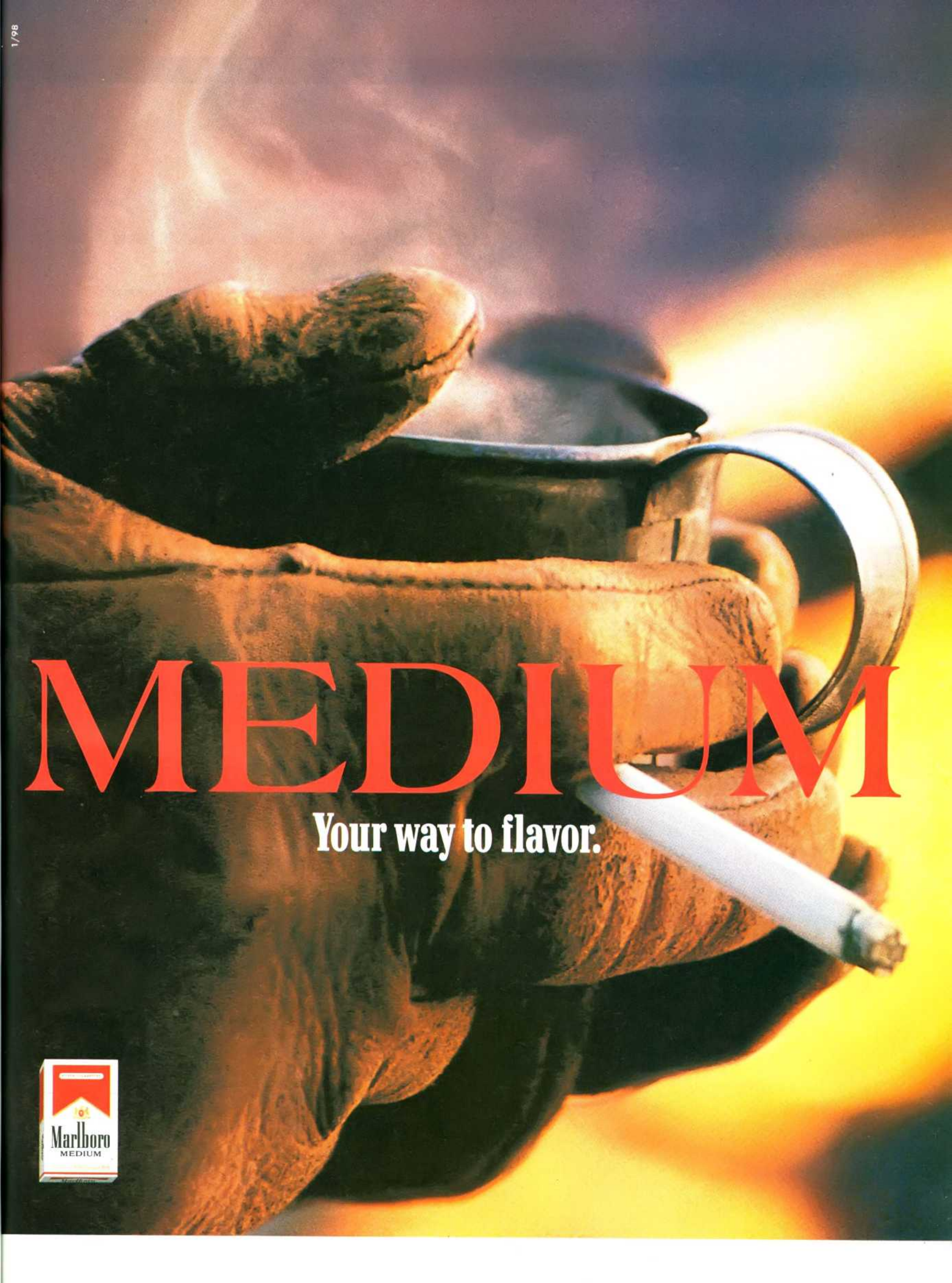

Neben Panzern und Raumschiffen stehen auch Helikopter zur Verfügung.


Der chaotische Verlauf der Schlachten sorgt für sehr viel Action.


FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Rage Software
Release	April 1998

Vergleichbar mit
Extreme Assault, Forsaken



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Die Macht ist m

Die Jedi-Ritter sind zurück: Eine neue Hintergrundstory, erweiterte Jedi-Kräfte und ein dickeres Waffenarsenal sind nicht die einzigen Neuerungen von Mysteries of the Sith. LucasArts verbesserte auch die Grafik-Engine für die Begleit-CD zu Jedi Knight.

Fünf Jahre sind vergangen, seit Kyle Katarn die sieben dunklen Jedi-Ritter vernichtete. Die junge Agentin Mara Jade, ihrerseits ehrgeizige Studentin der Macht, erfährt von den vollendeten Kräften des Jedi Knight-Helden und erwählt ihn als ihren neuen Lehrer. Kurz nach ihrem Zusammentreffen auf Altyr 5 bricht Kyle auf, um den geheimnisvollen Sith-Tempel zu finden. Da Mara sich nicht langweilen will, erledigt sie ein paar Aufträge für die Neue Republik und wird dadurch unverhofft mit in die Ereignisse um die finsteren Anhänger des Sith-Ordens gezogen. Die Hintergrundgeschichte zu Mysteries of the Sith verrät es schon: Kyle Katarn hat als Held ausgedient, stattdessen schlüpfen Sie in die Haut der aparten Mara Jade, um für einen erneuten Sieg des Guten über das Böse zu sorgen. Die Begleit-CD zu Jedi Knight liefert nicht nur eine neue Story, sondern auch eine ganze Reihe spielerischer Erweiterungen. Außerdem wurden die Rufe nach einer besseren Grafik-Engine erhört, so daß Sie jetzt unter anderem in den Genuß von farbigen Lichteffekten kommen werden.

Neue Jedi-Kräfte

Mysteries of the Sith soll mehr als nur eine Missions-CD sein. Die neuen Waffen und Jedi-Kräfte ergänzen die bisherigen



it Ihnen

Features von Jedi Knight und ermöglichen neue Vorgehensweisen, sowohl in den 14 Einzelspieler-Missionen als auch in den 19 neuen Multiplayer-Levels. Während sich das konventionelle Vernichtungsarsenal vorrangig durch größere Reichweiten oder stärkere Durchschlagskraft auszeichnet, kommt dem Einsatz der Macht eine noch größere Bedeutung zu. LucasArts hat es geschafft, mit der Begleit-CD die Vorzüge aus anderen 3D-Actionspielen gekonnt einzubinden. Mittels Force Projection erscheinen beispielsweise Abbilder Ihrer Spielfigur, um die Gegner von Ihrer echten Position abzulenken. Die Remote Sequencers sind Granaten, die Sie mittels Fernzündung hochgehen lassen, was vor allem mit den ebenfalls neuen Überwachungskameras sinnvoll ist – 3D Realms' indiziertes Spiel läßt grüßen. Auch die Karbonit-Waffe erinnert an jenes Spiel, läßt sie doch die Bösewichte erstarren, damit Sie die Wehrlosen mit einem gezielten Hieb in tausend Stücke zerlegen können.



Die Macht

Force Push



Damit schubsen Sie Ihre Gegner durch die Gegend. Am reizvollsten ist es, den Kontrahenten in der Karbonit-Gefrierkammer in die Kühlanlage zu stoßen und so auszuschalten.

Chain Lightning



Erweitert den bekannten Blitz, indem sich die tödliche Kraft von einem Gegner zum nächsten fortsetzt.

Saber Throw



Endlich wird der Lichtsäbel auch als Fernwaffe einsetzbar. Wird er auf einen Gegner geworfen, kehrt er anschließend gleich einem Bumerang wieder zu Ihnen zurück.

Force Projection



Mit dieser Kraft erzeugen Sie Abbilder von sich, die den Gegner verwirren und Sie vor gezielten Angriffen schützen.

Far Sight



Während Ihr Körper ungeschützt zurückbleibt, wandelt Ihr Geist unsichtbar durch die Räume, damit Sie vorausliegende Orte ausspähen können.

Spezial-Levels für Lichtsäbel

Der Einsatz des Lichtsäbels wurde ebenfalls noch ein Stück aufgewertet, denn neben der Tatsache, daß diese Waffe weiterhin mit Force Pull nicht zu klauen ist, darf man sie jetzt endlich werfen. Eigens deswegen hat LucasArts vier reine Laserschwert-Level für Mehrspieler-Duelle entworfen, in denen Sie nur mit hoch entwickelten Fechtkünsten gut abschneiden können – im wahrsten Sinne des Wortes. Vorrangig für die Solo-Einsätze wichtig ist die Jedi-Kraft Far Sight, mit der Sie die Umgebung erkunden können, ohne entdeckt zu werden. Angesichts der vielen neuen Gegner, die alles andere als zimperlich mit Ihnen umgehen, eine nicht zu unterschätzende Fähigkeit. Die neuen Kreaturen reichen von grausigen Sumpfmonstern über Folter-Droiden, untote Jedi-Krieger und die Jedi-Kraft-absorbierenden Ysalamaris bis hin zum fürchterlichen Rancor. Vor allem der Atmosphäre dienen die vielen neuen Raumschiffe, auf die Sie stoßen werden. Die ganze Palette der Rebellenflotte, vom klassischen X-Wing über den Z-95 Headhunter bis zur corellianischen Korvette ist alles zu sehen, aber nicht zu steuern. Um eine Raumwerft kreist außerdem eine riesige Fregatte, oder ein kapitaler Kreuzer des Imperiums nähert sich Ihrem Stützpunkt. Da die Arbeiten an den Levels zu Redaktionsschluß fast beendet waren, erwarten wir für die nächste Ausgabe die Testversion von Mysteries of the Sith.

Florian Stangl ■



Die verbesserte Grafik-Engine von Mysteries of the Sith ermöglicht farbiges Licht und ist auch einen Tick schneller geworden.



Mit der neuen Jedi-Kraft Saber Throw setzen Sie den Lichtsäbel endlich auch gegen entfernte Unholde ein. Das Schwert kehrt automatisch wieder zurück.



Das stationäre Schnellfeuergewehr des Imperiums eignet sich vor allem gegen große Gegnerscharen.



In den Katakomben des Gangsters Ka'Pa the Hutt stoßen Sie auf diese widerlichen Monster.

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	LucasArts
Release	Februar 1998

Vergleichbar mit
Jedi Knight, Turok



MAXI GAMER 3D FX

DIE 3D GRAFIK-BESCHLEUNIGUNG PARALLEL ZU IHRER GRAFIKKARTE.

REALISTISCHE 3D WELTEN DURCH TEXTURE-MAPPING UND ANIMATIONS-BESCHLEUNIGUNG.

4MB RAM ONBOARD





SAMSUNG P700

43CM/17" (40CM SICHTBAR)

0,26MM LOCHABSTAND

30 - 85 KHZ HORIZONTAL
50 - 160 HZ VERTIKAL

VGA U. BNC ANSCHLUSS





CREATIVE SOUNDBLASTER AWE 64 GOLD

PERFEKTE KLANGTREUE OHNE WENN UND ABER.

64 STIMMEN WAVETABLE

NATURGETREUE KLANGWIEDERGABE

20BIT SPDIF DIGITALAUSGANG

4MB RAM





THRUSTMASTER FORMULA T2

FAHREN WIE DIE PROFIS.

LENKRADKONSOLE MIT SCHALTHEBEL
GAS- UND BREMSPEDALE.

OPTIMALE ERGÄNZUNG FÜR RENNSIMULATIONEN.





MAXI SOUND 64 DYNAMIC 3D

DIE SOUNDKARTE FÜR EINE NEUE SOUND-DIMENSION.

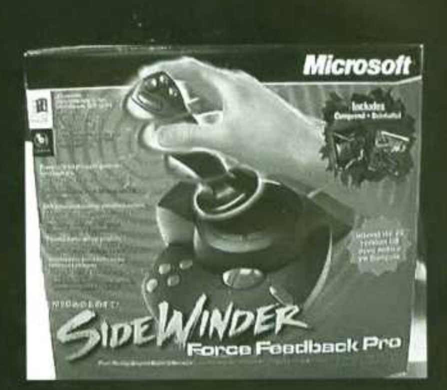
64 STIMMEN WAVETABLE

2MB RAM (BIS 18MB ERWEITERBAR)

INTERAKTIVER SURRPUNDSOUND

LEISTUNGSSTARKER DSP





MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO

DER JOYSTICK, DER IHNEN BEIM SPIELEN ZEIGT, WO ES LANG GEHT.

DIGITALE PRÄZISION. OPTIMIERTE GESCHWINDIGKEIT. GENAUE KRAFTRÜCKMELDUNG.





HAUPPAUGE WIN/TV TV-KARTE

FERNSEHEN AM PC

TV UND VIDEOTEXT FÜR WIN95

PCI - BUS

VIDEO EINGANG FÜR ALLE VHS GERÄTE

225,-



IOMEGA ZIP PLUS 100MB

ZIP PLUS IST BIS ZU 50X SCHNELLER ALS EIN FLOPPY-LAUFWERK

ZIP PLUS IST SCSI UND PARALLEL PORT LAUFWERK IN EINEM

INCL. SOFTWARE

INCL.1 MEDIUM





EPSON STYLUS COLOR 600

FARB-TINTENSTRAHLDRUCKER

MAX. 1440 X 720 DPI

6 S./MIN. (S/W), 4 S./MIN. (FARBE)

DIN A4

INCL. TINTENPATRONEN
1 X SW + 1 X FARBE



PC KOMPLETTSYSTEME



	TOPEDO VALUE 200	TOPEDO BUSINESS 233	TOPEDO BUSINESS II 266
ARTIKEL-NR	PC-004	PC-005	PC-006
FORMFAKTOR	AT	AT	ATX
MAINBOARD	GIGABYTE GA-586TX3	GIGABYTE GA-586TX3	GIGABYTE GA-686LX
CPU	INTEL PENTIUM® MMX™ 200 MHZ	INTEL PENTIUM® MMX™ 233 MHZ	INTEL PENTIUM® II MMX™ 266 MHZ
SPEICHER	16MB SDRAM	32MB SDRAM	64MB SDRAM
GEHÄUSE	MINI TOWER	MINI TOWER	BIG TOWER
FLOPPY	1,44MB TEAC	1,44MB TEAC	1,44MB TEAC
CONTROLLER	E-IDE ON BOARD	E-IDE ON BOARD	E-IDE ON BOARD
I/O-SCHNITTSTELLEN	2 SER. / 1 PAR.	2 SER. / 1 PAR.	2 SER. / 1 PAR.
CD-ROM	16-FACH ATAPI	24-FACH ATAPI	24-FACH ATAPI
FESTPLATTE	2,6 GB E-IDE	3,6 GB E-IDE	4,3 GB E-IDE
GRAFIKKARTE	2MB/3D	4MB ELSA VICTORY 3DX	4MB SGS-THOMSON AGP
TASTATUR	CHERRY	CHERRY	CHERRY
MAUS	MS MAUS	MS MAUS	MS MAUS
DOKUMENTATION	PC-HANDBUCH	PC-HANDBUCH	PC-HANDBUCH
GARANTIE	1 JAHR	1 JAHR	1 JAHR
	1779,-	2149,-	3029,-

PENTIUM IS A REGISTERED TRADEMARK AN MMX IS A TRADEMARK OF INTEL CORPORATION

DIE VON UNS ANGEBOTENEN TOPEDO-KOMPLETTSYSTEME WERDEN NUR IN DER BESCHRIEBENEN KONFIGURATION GELIEFERT. ES KÖNNEN KEINE ÄNDERUNGEN BEI DER BESTELLUNG DER HARDWARE VORGENOMMEN WERDEN.

PC SOFTWARE



D-INFO 97
ADRESS- UND TELEFONAUSKUNFT DEUTSCHLAND
CD-ROM





WISO
SPARBUCH 97/98
STEUERSPARPROGRAMM



	VOLLVERSION	UPDATE
MICROSOFT HOME ESSENTIALS		229,-
MICROSOFT WORD 97	649,-	199,-
MICROSOFT EXCEL 97	649,-	229,-
MICROSOFT ACCESS 97	649,-	229,-
MICROSOFT POWERPOINT 97	649,-	229,-
MICROSOFT OFFICE 97	949,-	449,-
MICROSOFT OFFICE PROFESSIONAL 97	1129,-	599,-
MICROSOFT WINDOWS 95	379,-	199,-
MICROSOFT WINDOWS NT 4.0 SERVER/5 CLIENTS	1449,-	849,-
MICROSOFT WINDOWS NT 4.0 SERVER/10 CLIENTS	1999,-	1399,-
MICROSOFT WINDOWS NT 4.0 WORKSTATION	649,-	329,-

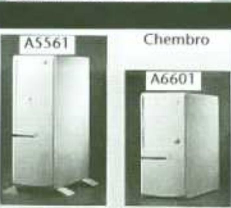
AT GEHÄUSE

MODELL		PREIS	ARTIKEL-NR
767-A	BIG TOWER	109,-	GEH-006
767-C	MIDI TOWER	99,-	GEH-007
767-D	MINI TOWER	69,-	GEH-008
A5561	BIG TOWER	179,-	GEH-011
A6601	MIDI TOWER	149,-	GEH-012
OHNE ABBILDUNG			
CI 9206	BIG TOWER	179,-	GEH-043
CI 6406	MIDI TOWE	149,-	GEH-045


767-A 767-B 767-C

MODELLE SERIE 2 UND 7
ÖFFEN OHNE SCHRAUBEN

			ARTIKEL-NR
EN-6682	MIDI TOWER	149,-	GEH-031
EN-6573	MINI TOWER	139,-	GEH-032



MODELLE FILE SERVER

EYE-910	1 X 250/300 WATT	299,-	GEH-016
EYE-910R	2 X 300 WATT	799,-	GEH-017




EYE-910 EYE-910R

EXT. SCSI GEHÄUSE

FLEXI CASE 3,5	GEH-018	79,-
FLEXI CASE 5,25	GEH-019	79,-
FLEXI CASE CD	GEH-020	75,-
2ER TOWER	GEH-021	119,-
4ER TOWER	GEH-022	169,-
8ER TOWER	GEH-023	229,-

FLEXI CASE


MAP-5021


MAP-5041

MAP-5081

ATX GEHÄUSE

		ARTIKEL-NR
ATX NETZTEIL	99,-	ZUB-062

			ARTIKEL-NR
CS889AX	BIG TOWER	199,-	GEH-051
CS889HX	MIDI TOWER	179,-	GEH-050
CS889GX	MINI TOWER	159,-	GEH-049


CS-889 Serie



A5711 A6711


CI 9106



CI 6306



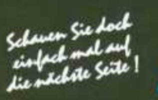
CS-139A CS-133A

MODELL ATX		PREIS	ARTIKEL-NR
A5711	BIG TOWER	219,-	GEH-004
A6711	MIDI TOWER	99,-	GEH-005
CI 9106	BIG TOWER	199,-	GEH-042
CI 6306	MIDI TOWER	179,-	GEH-044
CS139A	BIG TOWER	209,-	GEH-026
CS133A	MIDI TOWER	199,-	GEH-027
TB-01W	BIG TOWER	229,-	GEH-001
TC-01W	MIDI TOWER	199,-	GEH-002
TD-01W	MINI TOWER	185,-	GEH-003
TE-01W	DESK TOP	199,-	GEH-028
9501A	BIG TOWER	199,-	GEH-037
9502A	MIDI TOWER	179,-	GEH-038
MODELLE ATX OHNE ABB.			
EYE-910 SERVER TOWER		399,-	GEH-048


TC-01 TB-01 TD-01 TE-01


9501A 9502A

Schauen Sie doch einfach mal auf die nächste Seite!

AT/EIDE FESTPLATTEN

	MB	MS/CACHE/UPM	PREIS
IBM			
DHEA 34330	4330	8/128/5400	479,-
DHEA 36480	6480	8/128/5400	525,-
DHEA 38451	8450	8/128/5400	709,-
SEAGATE			
ST32122A	2120	12/128/4500	285,-
ST33232A	3230	12/128/4500	349,-
ST36451 A	6450	10/128/5400	539,-
QUANTUM			
PIONEER	2111	12/64/4500	289,-
FIREBALL ST	2151	10/128/5400	309,-
FIREBALL ST	3228	10/128/5400	349,-
FIREBALL ST	4310	10/128/5400	399,-
FIREBALL ST	6448	10/128/5400	539,-
FIREBALL SE	2151	9/128/5400	315,-
FIREBALL SE	3228	9/128/5400	355,-
FIREBALL SE	4310	9/128/5400	409,-
FIREBALL SE	6448	9/128/5400	555,-
FIREBALL SE	8148	9/128/5400	739,-
BIGFOOT CY 5,25	4/6GB	15/128/4000	339,-/449,-
BIGFOOT TX 5,25	4/6GB	15/128/4000	375,-/499,-
BIGFOOT TX 5,25	8/12GB	15/128/4000	649,-/A.A.
MAXTOR			
DIAMMOND MAX	5120	10/256/5400	479,-
DIAMMOND MAX	7120	10/256/5400	619,-
DIAMMOND MAX	8400	10/256/5400	725,-
WESTERN DIGITAL			
AC12100	2000	11/256/5200	315,-
AC22500	2500	11/256/5200	335,-
AC23200	3200	11/256/5200	375,-
AC34300	4300	11/256/5400	469,-
AC35100	5100	11/256/5400	509,-
AC36400	6400	10/256/5400	569,-
FUJITSU			
MPA 3026	2620	11/128/5400	339,-
MPA 3032	3200	11/128/5400	379,-
MPA 3043	4370	11/128/5400	445,-
MPA 3052	5250	11/128/5400	A.A.

(ULTRA) SCSI/WIDE FESTPLATTEN

	MB	MS/CACHE/UPM	PREIS SCSI	PREIS WIDE
IBM				
DCAS 32160	2160	8/512/5400	345,-	355,-
DCAS 34330	4330	8/512/5400	499,-	525,-
DCHS 34550	4550	8/512/7200	909,-	939,-
DCHS 39100	9100	8/512/7200	1369,-	1415,-
DDRS	4550	7/512/7200	939,-	949,-
DDRS	9100	7/512/7200	1459,-	1479,-
DGHS	9100	7/512/7200	1799,-	1825,-
DGVS	9100	7/1024/10000		1949,-
SEAGATE				
34572N BAR.4XL	4550	8/512/7200	1035,-	1089,-
19171N BAR.9	9100	8/512/7200	1479,-	1519,-
34501N CHEETAH	4550	8/512/10000	1185,-	1249,-
19101N CHEETAH	9100	8/512/10000	1999,-	2049,-
QUANTUM				
FIREB. ST/SE	2151	10/128/5400	409,-	/409,-
FIREB. ST/SE	3228	10/128/5400	455,-	/489,-
FIREB. ST/SE	4310	10/128/5400	545,-	/559,-
FIREB. ST/SE	6448	10/128/5400	695,-	/719,-
FIREB. SE	8400	10/128/5400	919,-	
VIKING	4360	9/512/7200	695,-	695,-
ATLAS II XP32150	2150	8/512/7200		429,-
ATLAS II XP34550	4550	8/512/7200	949,-	949,-
ATLAS II XP39100	9100	8/512/7200	1499,-	1499,-

FESTPLATTENZUBEHÖR

SICHERHEITSKÜHLER FÜR HD		35,-
PAPST SICHERHEITSKÜHLER FÜR HD		59,-
5,25 EINBAUKÜHLER		39,-
EINBAUKIT FESTPLATTE IN 5,25 SCHACHT		6,90
EINBAUSCHRAUBEN FÜR FESTPLATTEN		2,-
Y-STROMVERTEILER		5,-
WECHSELRAHMEN IDE		29,-
WECHSELRAHMEN SCSI		29,-
WECHSELRAHMEN SCSI INCL. KÜHLER		39,-
FLACHBANDKABEL IDE/CD-ROM		7,90
FLACHBANDKABEL SCSI	5ER	14,90
FLACHBANDKABEL SCSI	8ER	19,90

CD-RECORDER

				BULK	KIT
PHILIPS	CDD2600	2/6-FACH	SCSI	549,-	
SONY	CSP-928E	2/6-FACH	ATAPI	525,-	
MITSUMI	CR-2600	2/6-FACH	ATAPI	535,-	
YAMAHA	CDR400T	4/6-FACH	SCSI	719,-	799,-
YAMAHA	CDR400C	4/6-FACH	SCSI	719,-	799,-
YAMAHA	CDR401T	4/6-FACH	ATAPI	719,-	789,-
TEAC	CD-R55S	4/12-FACH	SCSI	755,-	829,-
PLEXTOR	PX-R412	4/12-FACH	SCSI		ANFRAGEN

RW-RECORDER

BESCHREIBT CD U. RW-ROHLINGE - RW-ROHLINGE SIND BIS ZU 1000 MAL WIERDERBESCHREIBBAR

				BULK	KIT
PHILIPS	CDD3610	2/2/6-FACH	ATAPI	645,-	699,-
PHILIPS	CDD3600	2/2/6-FACH	ATAPI	729,-	
YAMAHA	CDR-W4001	2/4/4-FACH	ATAPI		809,-
YAMAHA	CDR-W2260	2/4/4-FACH	SCSI		635,-
YAMAHA	CDR-W4260	2/4/4-FACH	SCSI		839,-
RICOH	MP 6200S	2/2/6-FACH	SCSI	A.A.	699,-
RICOH	MP 6200A	2/2/6-FACH	ATAPI		699,-

DVD-LAUFWERKE

TOSHIBA	SD-M1102	BIS 17GB ATAPI	415,-
CREATIVE LABS		BIS 17GB ATAPI	ANFRAGEN

SOFTWARE FÜR RECORDER *

EASY CD PRO 2.X	WIN95/NT	35,-
WINONCD TOGO 4.0	WIN95/NT	35,-
EASY CD CREATOR	WIN95/NT	ANFRAGEN
WINONCD 3.5 VOLLVERSION	WIN95/NT INCL. LABLER-KIT	159,-
GEAR MULTI MEDIA 4.X	WIN/WIN95/NT	59,-
GEAR MULTI MEDIA 4.X RW	WIN95/NT	55,-

ZUBEHÖR FÜR RECORDER

CD-LABLER-KIT	INCL. LABELS U. SOFTWARE FÜR MAC U. PC	AB 49,-
CD-LABELS	50 STCK. WEISS	19,90
CD-LABELS	50 STCK. TRANSPARENT	24,90
CD-LABELS	50 STCK. VERSCH. FARBEN	JE 24,90
CD-FILZSTIFT	ZUM ROHLING BESCHRIFTEN	5,-
BOEDER CLEANING SET FÜR CD-RECORDER		19,95
CD-STÄNDER	VERSCIEDENE MODELLE	AB 9,90

CD / RW - ROHLINGE IN JEWEL BOX

		EINZELPREIS BEI 10STCK.	50STCK.	100STCK.
CD UNLABEL/KAO	640MB/74MIN	2,59	2,45	2,29
CD FUJI/PHILIPS	640MB/74MIN	3,49	3,29	2,99
CD VERBATIM SILBER	640MB/74MIN	3,49	3,29	2,99
CD KODAK	640MB/74MIN	3,49	3,29	2,99
CD TRAXDATA	640MB/74MIN	3,49	3,29	2,99
RW PHILIPS/RICOH	640MB/74MIN	STCK.32,-		

BACKUP LAUFWERKE

IOMEGA/SYQUEST/NOMAI/LS-120

LS-120 IDE	120MB	AB 199,-
MEDIUM LS	120MB	26,-
ZIP DRIVE PARALLEL/SCSI (INT./EXT.)	100MB	AB 209,-
ZIP DRIVE 100+ PAR/SCSI (INT./EXT.)	100MB	359,-
MEDIUM ZIP	100MB	23,-
JAZ DRIVE SCSI INTERN/EXTERN	1GB	575,-/729,-
JAZ DRIVE SCSI INTERN/EXTERN	2GB	1029,-/1199,-
MEDIUM JAZ	1GB/2GB	159,-/275,-
IOMEGA DITTO INTERN	2GB	215,-
IOMEGA DITTO PARALLEL	2GB	309,-
NOMAI 750 SCSI INT.	750MB	289,-
MEDIUM NOMAI	750MB	79,-

NETZWERK

NE2000 KOMPATIBEL ISA	39,-	NETZWERKKABEL BNC 2M	8,90
NE2000 KOMPATIBEL PCI	49,-	NETZWERKKABEL BNC 5M	11,90
NE2000 KOMP. COMBO ISA	49,-	NETZWERKKABEL BNC10M	15,90
NE2000 KOMP. 100MBIT PCI	79,-	NETZWERKKABEL UTP 2M	14,90
3COM 3C509 COMBO/TPC ISA	129,-	NETZWERKKABEL UTP 3M	17,90
3COM 3C900 COMBO/TP PCI	165,-	NETZWERKKABEL UTP 5M	19,90
3COM 3C905 100MBIT PCI	125,-	BNC TERM./T-STÜCK	3,90
3COM 3C589 PCMCIA	295,-	USV 250VA BACK-UPS	199,-
NETZWERKHUBS	ANFRAGEN	USV 500VA BACK-UPS	329,-

ATAPI CD-ROM

LITE ON	20-FACH	115,-
LITE ON	24-FACH	119,-
TEAC	24-FACH	135,-
MITSUMI	24-FACH	125,-
TOSHIBA	24-FACH	139,-
PIONEER 511A	24-FACH	139,-
PIONEER 501S	24-FACH	149,-
LITE ON	32-FACH	159,-
TOSHIBA	32-FACH	175,-
TEAC	32-FACH	185,-
MITSUMI	32-FACH	159,-

AUDIOKABEL CDR AN SOUNDKARTE	9,90
ATAPI CD-ROM CONTROLLER	29,90
BOEDER CLEANING-DISC FÜR CD-ROMDRIVES	19,95

SCSI CD-ROM

TOSHIBA 5701B	12-FACH	195,-
TOSHIBA 3801B	14-FACH	249,-
TEAC CD 516S	16-FACH	205,-
PLEXTOR PX20TSI	12/20-FACH	265,-
PIONEER DR533	24-FACH	199,-
PION. DRU503S	24-FACH	215,-
CYBERDRIVE 24XS	24-FACH	179,-
TOSHIBA 6201B	32-FACH	245,-
PLEXTOR ULTRAPLEX TSI	32-FACH	339,-
PLEXTOR ULTRAPLEX CSI	32-FACH	409,-
CD CADDY	STÜCK	6,90

CD-WECHSLER

NAKAMICHI	ATAPI	16-FACH/5W	295,-
NAKAMICHI	SCSI	16-FACH/5W	379,-
TEAC CD68E	ATAPI	8-FACH/6W	205,-

SCSI CONTROLLER

			KIT	BULK
ADAPTEC 358	PARALLEL		239,-	
ADAPTEC 1450	PCMCIA		215,-	
ADAPTEC 1460	PCMCIA		325,-	
ADAPTEC 2940 AU ULTRA	PCI		445,-	295,-
ADAPTEC 2940 ULTRA WIDE	PCI		525,-	375,-
ASUS AS-300 INCL. SB16	PCI		389,-	
ASUS SC-875 UW	PCI		229,-	
ASUS SC-200	PCI		139,-	
DAWI DC-2974	PCI		129,-	119,-
DAWI DC-2975U	PCI		195,-	
BUS LOGIC 2081O	PCI		89,-	
BUS LOGIC KT-930	PCI		229,-	
BUS LOGIC KT-950 UW	PCI		285,-	
SYMB. LOGIC 20810/8150	PCI		79,-/165,-	
SYMB. LOGIC 8600U/8750U	PCI		139,-/209,-	

MODEMS/ISDN

DIAMOND SUPRAEXPRESS	56.000	EXTERN	259,-
ELSA ML TQV	33.600	EXTERN	225,-
ELSA ML 56K	56.000	EXTERN	299,-
ELSA QUICKSTEP 1000	ISDN	INTERN	119,-
ELSA ML TL V.34	ISDN	EXTERN	609,-
ELSA MICRO CARD	ISDN	INTERN	ANFRAGEN
USR SPORT.	33.600	EXTERN	249,-
USR SPORT.	56.000	EXTERN	249,-
USR SPORT. MESSAGE PLUS	56.000	EXTERN	319,-
USR COURIER V.34	ISDN	EXTERN	499,-
USR SPORTSTER TA	ISDN	INT/EXT	ANFRAGEN
CREATIX SG2834TV	33.600	EXTERN	199,-
ZYXEL 2864 ID	ISDN	EXTERN	815,-
AVM FRITZ CARD 32	ISDN	INTERN	145,-
TELES S0 CARD	ISDN	INTERN	115,-
2MB SPEICHERERW. FÜR ZYXEL 2864			69,-
GUILLEMOT FAX MEMORY		EXTERN	185,-

FAXE EMPFANGEN, ABRUFEN ODER WEITERLEITEN OHNE PC MIT JEDEM EXTERNEN MODEM!

MAINBOARDS PENTIUM 512KB CACHE

ASUS				
SP97/SP97-V	4 X PCI / 3 X ISA	SIS5598	BABY-AT	169,-
P55T2P4	4 X PCI / 3 X ISA	430HX	BABY-AT	285,-
XP55T2P4	4 X PCI / 4 X ISA	430HX	ATX	285,-
P55T2P4S 2940UW*	4 X PCI / 3 X ISA	430HX	BABY-AT	465,-
TXP4 / TXP4-X	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	AT/ATX	AB239,-
TX97 / TX97-E	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	BABY AT	AB289,-
TX97-X / TX-XE	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	AT/ATX	AB299,-
CHAINTECH				
M5 SIM	4 X PCI / 4 X ISA	SIS	BABY-AT	169,-
5VLM	4 X PCI / 3 X ISA	430VX	BABY-AT	225,-
5TDM	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	BABY-AT	205,-
5TTM	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	ATX	209,-
GIGABYTE				
GA-586S2	4 X PCI / 3 X ISA	SIS	BABY-AT	165,-
GA-586HX2	4 X PCI / 4 X ISA	430HX	BABY-AT	ANFRAGEN
GA-586DX* DUAL	4 X PCI / 4 X ISA	430HX	ATX	AB455,-
GA-586TX	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	BABY-AT	215,-
GA-586ATX	4 X PCI / 3 X ISA	430TX	ATX	225,-
IWILL				
P55TV/TU 2940U*	3 X PCI / 5 X ISA	430VX	BABY-AT	ANFRAGEN
P55XUW 2940UW*	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	ATX	515,-
P55XB2	5 X PCI / 3 X ISA	430TX	BABY-AT	249,-
TYAN				
TOMCAT IV SINGLE	4 X PCI / 5 X ISA	430HX	BABY-AT	ANFRAGEN
TOMCAT IV DUAL	4 X PCI / 5 X ISA	430HX	BABY-AT	ANFRAGEN
TURBO AT-2 SINGLE	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	BABY-AT	255,-
TURBO ATX-2 SINGLE	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	ATX	265,-
ABIT				
AB-TX5	4 X PCI / 4 X ISA	430HX	BABY-AT	239,-
AB-PX5	4 X PCI / 4 X ISA	430TX	BABY-AT	225,-

* DIESE MAINBOARDS HABEN EINEN ADAPTEC 2940U BZW UW SCSI CONTROLLER ON BOARD

MAINBOARDS PENTIUM PRO

ASUS				
P6NP5	5 X PCI / 3 X ISA	440FX	BABY-AT	ANFRAGEN
XP6NP5	5 X PCI / 3 X ISA	440FX	ATX	ANFRAGEN
TYAN				
TITAN PRO DUAL	5 X PCI / 3 X ISA	440FX	BABY-AT	399,-
TITAN PRO DUAL	5 X PCI / 3 X ISA	440FX	ATX	399,-

MAINBOARDS PENTIUM II

ASUS				
KN97-X	5 X PCI / 3 X ISA	440FX	ATX	349,-
P2L97	1 X AGP / 5 X PCI / 2 X ISA	440LX	ATX	355,-
P2L97-S	1 X AGP / 4 X PCI / 2 X ISA	440LX	ATX	499,-
P2L97-DS				869,-
GIGABYTE				
GA-686LX	4 X PCI / 3 X ISA	430LX	ATX	309,-
GA-686BLX	4 X PCI / 2 X ISA	430LX	AT	299,-
GA-686DLX DUAL	4 X PCI / 3 X ISA	430LX	ATX	559,-
TYAN				
TAHOE S1680 SINGLE	4 X PCI / 4 X ISA	440FX	BABY-AT	549,-
TITAN TIGER SINGLE		440LX	ATX	425,-
TITAN TIGER DUAL		440LX	ATX	635,-
THUNDER* DUAL		440LX	ATX	889,-
MSI				
MS-6111		440LX	ATX	319,-
MS-6114 DUAL		440LX	ATX	419,-
CHAINTECH				
M6LTM		440LX	ATX	325,-
M6FTS*		440LX	ATX	489,-

486 PCI MAINBOARD BABY-AT 256KB 159,-

ZUBEHÖR

USB/MIR ANSCHLUSS FÜR ASUS TX97 / TX97E MAINBOARDS	39,-	FLOPPY 3,5" / 1,44MB SONY	39,-
PS/2 MAUSANSCHLUSS FÜR ASUS ODER CHAINTECH	29,-	FLOPPY 3,5" / 1,44MB MITSUMI	39,-
UPGRADE MODUL AUF 512KB PBURST CACHE ASUS,CHAINTECH,TYAN	35,-	FLOPPY 3,5" / 1,44MB TEAC	45,-
TAG RAM FÜR ASUS, CHAINTECH, GIGABYTE ODER TYAN	35,-	DISKETTEN 3,5" / 1,44MB FORMATIERT	4,90
EINBAUKIT FÜR ALLE MAINBOARDS (SCHRAUBEN UND ABSTANDSHALTER)	5,90	DISKETTEN 3,5" / 1,44MB FORM. FUJI	6,50

CPUs - TAGESPREISE ANFRAGEN -

AMD	80486DX5 5x86-P75	133 MHZ	99,-
486ER CPU ADAPTER 5V AUF 3V			59,-
AMD	K6	166 MHZ	199,-
AMD	K6	200 MHZ	209,-
AMD	K6	233 MHZ	329,-
AMD	K6	266 MHZ	A.A.
IBM	MX PR166+	133 MHZ	149,-
IBM	MX PR200+	150 MHZ	209,-
CYRIX	MX PR233+	150 MHZ	439,-
INTEL	PENTIUM® MMX ™	166 MHZ	209,-
INTEL	PENTIUM® MMX ™	200 MHZ	275,-
INTEL	PENTIUM® MMX ™	233 MHZ	419,-
INTEL	PENTIUM® II MMX ™	233 MHZ	569,-
INTEL	PENTIUM® II MMX ™	266 MHZ	799,-
INTEL	PENTIUM® II MMX ™	300 MHZ	1129,-
INTEL	PENTIUM® II MMX ™	333 MHZ	1529,-
INTEL	PENTIUM® PRO	200 MHZ	A.A.
INTEL	PENTIUM® PRO 512KB	200 MHZ	A.A.
WÄRMELEITPASTE	1G/5G TUBE		3,90/8,90

SIMM / DIMM - MODULE - TAGESPREISE ANFRAGEN -

TYP	KAPAZITÄT	FP	EDO	PARITY
SIMM 30PIN	4MB	35,-		
SIMM PS/2	4MB,60NS	25,-	19,-	
SIMM PS/2	8MB,60NS	39,-	35,-	99,-
SIMM PS/2	16MB,60NS	55,-	49,-	129,-
SIMM PS/2	32MB,60NS	109,-	95,-	179,-
SIMM PS/2	64MB,60NS	399,-	399,-	ANFRAGEN
DIMM 10/12NS	16MB/32MB		69,-/109,-	
DIMM 10/12NS	64MB(32*1C)/64MB(8*1C)		369,-/399,-	
DIMM 10/12NS	128MB		909,-	

WIR SIND AUTORISIERTER INTEL PROZESSOR INTEGRATOR

PENTIUM® PROZESSOR

IN THE BOX MIT LÜFTER UND ECHTHEITSZERTIFIKAT

PENTIUM IS A REGISTERED TRADEMARK AND MMX IS A TRADEMARK OF INTEL CORPORATION.

GRAFIKKARTEN

HERSTELLER/TYP	PROZESSOR	RAM	MB	PREIS
NUMBER NINE REVO. 3D	TICKET TO RIDE	W	4	429,-
HERCULES DYNAMITE 128V	ET6000	EDO	4	189,-
HERCULES TERMINATOR 3D	S3-VIRGE DX	EDO	4	155,-
HERCULES TERMINATOR 3D/GL	PERMEDIA 2	SG	4	339,-
HERCULES THRILLER 3D	VERITE 2200	SG	4	319,-
ORCHID RIGHTEOUS 3D	3DFX-VOODOO	EDO	4	325,-
MIRO HIGHSCORE 3D	3DFX-VOODOO	EDO	4	349,-
STB VELOCITY 128 3D	NVIDIA RIVA 128	SG	4	A.A.
CREATIVE LABS G.BLASTER EXT	PERMEDIA 2	SG	8	A.A.
ELSA WINNER 2000 AVI 3D	S3-VIRGE VX	V	4	259,-
ELSA WINNER 2000 OFFICE	PERMEDIA 2	SG	4	299,-
ELSA VICTORY 3DX	S3-VIRGE	EDO	4	189,-
ELSA VICTORY ERAZOR	NVIDIA RIVA 128	SG	4	319,-
DIAM MONSTER 3D	3DFX-VOODOO	EDO	4	AB 299,-
ATI XPERT@WORK	RAGE PRO	SG	4	249,-
ATI XPERT@PLAY	RAGE PRO	SG	4	279,-
DIAMOND VIPER V330	NVIDIA 3	SG	4	325,-
DIAMOND STEALTH II S220	V2100	SG	4	189,-
GUILLEM. MAXI GAMER 3DFX	3DFX-VOODOO	EDO	4	279,-
MATROX MILLENIUM II 220/250	MGA-2164	W	4	AB 329,-
MATROX MYSTIQUE 220	MGA-1164	SG	4	239,-
MATROX M3D			4	199,-
ASUS A.G.P. 3DEXPLORER 3000	STG RIVA	SG	4	279,-
HERCULES TERMINATOR 3D/GL	PERMEDIA 2	SG	8	439,-
HERCULES STRINGRAY 128	4MB INKL. 4MB VODOO			439,-
DIAM FIRE GL 1000 PRO	PERMEDIA 2	SG	8	365,-
DIAM FIRE GL 1000 PRO A.G.P.	PERMEDIA 2	SG	8	399,-
MATROX MILLENIUM II 250	MGA-2164	W	8	429,-

VIDEOKARTEN PCI

HAUPPAUGE PRIMIO TV KARTE	169,-
HAUPPAUGE TV KARTE MIT VIDEO -TEXT DECODER	225,-
HAUPPAUGE RADIO TV KARTE MIT RADIO U. VT	259,-
HAUPPAUGE CINEMA PRO MIT VT/VHS- U. S-VHS-INPUT	579,-
FAST AV MASTER VIDEOSCHNITTBOARD	1169,-
MIRO VIDEO DC30 /PLUS	1099,-/1879,-
MATROX RAINBOW RUNNER STUDIO	299,-

MONITORE KEIN VERSAND - NUR IN UNSEREM LADENGESCHÄFT!

BELINEA/YAKUMO		38CM/15	429,-/399,-
YAKUMO	70KHZ/86KHZ	43CM/17	819,-/979,-
EIZO	F56 TCO95	43CM/17	1455,-
EIZO	T575 TCO95	43CM/17	1799,-
EIZO	F77/F78 TCO95	53CM/21	3099,-/4199,-
DIAMOND		38CM/15	405,-
DIAMOND		43CM/17	749,-
SAMSUNG	500P	38CM/15	559,-
SAMSUNG	700P	43CM/17	1349,-
SONY	CPD 200GS/PS	43CM/17	1299,-/1589,-
IIYAMA	8617T/9017T	43CM/17	1119,-/1229,-

SOUNDKARTEN

SB16 KOMPATIBEL PNP	35,-
CREATIVE SB 16 PNP	85,-
CREATIVE SB AWE64 VALUE	149,-
CREATIVE SB AWE64 PNP	199,-
CREATIVE SB AWE64 PNP GOLD	309,-
TERRATEC AUDIOSYSTEM EWS 64XL	749,-
GUILLEMOT MAXI SOUND 16 PNP	99,-
GGUILLEMOT MAXI SOUND 64 DYNAMIC 3D PNP	239,-
GUILLEMOT MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO 2 PNP	349,-
GUILLEMOT MAXI SOUND 64 HOMESTUDIO PRO PNP	509,-
DIAMOND 3D MONSTER SOUND	349,-

LAUTSPRECHER

60 WATT AKTIV BOXEN	30,-
80 WATT AKTIV BOXEN	40,-
100 WATT AKTIV BOXEN	45,-
120 WATT AKTIV BOXEN	49,-
160 WATT AKTIV BOXEN	55,-
240 WATT AKTIV BOXEN	65,-
SUBWOOFER SYSTEM	150,-
SOUNDSYSTEM F. EIZO MONITORE	179,-
KOPFH. MIT MIKROFON	12,95
MIKROFON F. SOUNDK.	AB19,-

DRUCKER

EPSON STYLUS COLOR 300	TINTE	275,-
EPSON STYLUS COLOR 400	TINTE	359,-
EPSON STYLUS COLOR 600	TINTE	455,-
EPSON STYLUS COLOR 800	TINTE	699,-
EPSON STYLUS COLOR 1520 DIN A3	TINTE	1479,-
EPSON STYLUS COLOR 3000 DIN A2	TINTE	3369,-
EPSON STYLUS PHOTO	TINTE	709,-
MINOLTA PAGE PRO 6/6EX	LASER	649,-/849,-
MINOLTA PAGE PRO 12	LASER	1549,-
MINOLTA PAGE PRO COLOR	LASER	5499,-
HP DESKJET 670 COLOR	TINTE	365,-
HP DESKJET 690 COLOR +	TINTE	439,-
HP DESKJET 890 COLOR	TINTE	799,-
HP LASERJET 6L	LASER	749,-
HP LASERJET 6P	LASER	1429,-
HP LASERJET 6MP	LASER	1789,-
HP OFFICEJET 500	TINTE	799,-
HP OFFICEJET 590	TINTE	899,-
HP OFFICEJET PRO 1150 COLOR	TINTE	1499,-
CANON BJC 80	TINTE	455,-
CANON BJC 250	TINTE	285,-
CANON BJC 620	TINTE	519,-
CANON BJC 4650 DIN A3	TINTE	709,-
CANON BJC 5500 DIN A2	TINTE	1399,-
DRUCKERANSCHLUSSKABEL 2M		7,90
DRUCKERANSCHLUSSKABEL 3M BIDI		15,90
T-SHIRT TRANSFERS FÜR INKJET-DRUCKER		39,90

DIGITAL CAMERA

FUJI	DX-5/DS-7	549,-/749,-
KODAK	DC-120/DC-210	1369,-/1629,-
EPSON	PHOTO PC 500	815,-
OLYMPUS	CAMEDIA C-820L	1399,-
OLYMPUS	CAMEDIA C-1400L	2279,-





CP GmbH
Kirschberg 25-27
64347 Griesheim



Kirschberg 27
64347 Griesheim
A5 Darmstädter-Kreuz
Ausfahrt DA-Griesheim

Öffnungszeiten

Montag - Freitag 10.00 - 20.00 Uhr
Samstag 10.00 - 16.00 Uhr



computer-profis.de

Telefonische - Bestellannahme



0 61 55 - 60 06 06

Montag - Freitag 10.00 - 21.00 · Samstag 10.00 - 16.00



0 61 55 - 60 06 16

Faxpolling **60 06 15**

Hotline

Tel 0 61 55 - 60 06 35

Montag - Freitag 14.00 - 18.00 Uhr

Nur Reklamation - keine Bestellannahme

Unsere Produkte und Preise sind brandaktuell. Terminschwierigkeiten unserer Lieferanten oder kurzfristige Preisschwankungen können aber auch wir nicht verhindern. Einige Produkte könnten daher nicht sofort lieferbar sein. Niedrigere Preise geben wir selbstverständlich an Sie weiter. Bitte erfragen Sie unsere Tagespreise und Lieferbedingungen. Geben Sie bei Ihrer Bestellung unsere Artikel-Nr. an.

WIR KALKULIEREN DAMIT SIE SPAREN
TAGESPREISE ANFRAGEN!

JOYSTICKS

GRAVIS	PC GAMEPAD PRO / ANALOG PRO JOYS	55,-/45,-
GRAVIS	BLACKHAWK / FIREBIRD	55,-/115,-
TM	GRAND PRIX 1 RACING WHEEL	154,-
TM	FORMULA T2 WHEEL INCL. PEDALS	219,-
GENIUS	FLIGHT 2000 F-20 INCL. SPIEL	59,-
LOGITECH	WINGMAN EXTREME DIGITAL	99,-
MICROSOFT	SIDEWINDER 3D PRO	99,-
MICROSOFT	SIDEWINDER FORCE FEED BACK	259,-

SCANNER

HP	SCANJET 5P	FLACHBETT	24BIT,300*300DPI	499,-
HP	SCANJET 6100	FLACHBETT	600*1200DPI	1299,-
MUSTEK	SCANEXPRESS 6000P	FLACHBETT	24BIT,300*600DPI	185,-
MUSTEK	SCANEXPRESS 12000P	FLACHBETT	30BIT,600*1200DPI	259,-
MUSTEK	SCANEXPR 12000SP	FLACHBETT	30BIT,600*1200DPI	339,-
MUSTEK	PARAGON 1200SP	FLACHBETT	30BIT,600*1200DPI	409,-
DIAAUFSATZ		FÜR PARAGON		299,-
UMAX	ASTRA 610S/P	FLACHBETT	24BIT,300*600DPI	269,-/209,-
UMAX	ASTRA 1200S	FLACHBETT	24BIT,600*1200DPI	399,-
UMAX	ASTRA 1210P	FLACHBETT	24BIT,600*1200DPI	365,-
MICROTEK	SCANMAKER E3	FLACHBETT	24BIT,300*600DPI	349,-
MICROTEK	SCANMAKER E6	FLACHBETT	30BIT,600*1200DPI	535,-
MICROTEK	330/630	FLACHBETT		339,-/535,-

TASTATUREN

EAST WIN95	DIN/PS2	25,-/29,-
CHICONY WIN95		29,-
CHICONY KB 7906		ANFRAGEN
ERGO FUMDA MCK-701W		39,-
ERGO FUMDA EKB-104/MJ MIT TRACKPOINT		79,-/99,-
CHERRY G83-6105		39,-
CHERRY G81-3000		69,-
CHERRY G80-5000		159,-
KEYTRONIC DIN ODER PS/2		JE 99,-
MICROSOFT NATURAL KEYBOARD ORIGINAL		149,-
INFRAROT MINI KEYBOARD		99,-

PC-MÄUSE

YAKUMO 3-TASTEN	10,-
YAKUMO ERGO	15,-
LOGITECH	20,-
LOGITECH SERIELL	35,-
LOGITECH PS/2 2-TASTEN	25,-
LOGITECH PS/2 3-TASTEN	45,-
LOGITECH MOUSEMAN 96 CORDLESS	99,-
LOGITECH PILOT TRACKBALL	129,-
GENIUS EASY SERIELL	20,-
GENIUS MYMOUSE	30,-
GENIUS NET MOUSE	35,-
GENIUS EASY SCROLL	60,-
GENIUS D-MOUSE SERIELL	30,-
GENIUS D-MOUSE PS/2	30,-
GENIUS EASY TRACKBALL	45,-
MAUSPAD VERSCHIEDENE FARBEN	5,-

HIGHLIGHTS



GUILLEMOT MAXI GAMER 3DFX GRAFIKKARTE 279,-



RICOH MP6200S RW-RECORDER 719,-



CD-ROM 32-FACH LITE ONEIDE 159,-



MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK 99,-

GRAFIKKARTE DIAMOND STEALTH II 189,-



FESTPLATTE QUANTUM 2,1GB EIDE 289,-

ANGEBOT FREIBLEIBEND - PREISÄNDERUNGEN, LIEFERTERMINE UND DRUCKFEHLER BEHALTEN WIR UNS VOR - LIEFERUNG SOLANGE VORRAT REICHT.

MB

Entwicklungsbericht Forsaken – Teil 4: Entwicklung

Gut Ding

Zuerst die schlechte Nachricht: Forsaken verschiebt sich um zwei Monate nach hinten. Die gute ist: Probe nutzt diese Zeit ausschließlich für den Feinschliff am Gameplay. Was in den letzten Monaten alles bei der Entwicklung passierte und warum Forsaken anderen 3D-Actionspielen überlegen ist, erfahren Sie im vierten Teil unseres Specials.



Alles begann still und heimlich: Die ersten acht Monate der Entwicklungsarbeit für *Forsaken* waren für die Probe-Designer nichts weiter als eine Übung. Als die ersten Bikes in einem Level herumflogen, führten sie das Spiel der Muttergesellschaft Acclaim vor, die just zu diesem Zeitpunkt auf der Suche nach einem künftigen Bestseller war. „Sie liebten es auf Anhieb", erinnert sich Tony Beckwith, Entwicklungsleiter bei Probe. „Die Idee zu *Forsaken* hatte übrigens der Leitende Grafiker Ned, der das postapokalyptische Szenario entwarf. Es ist ein bißchen *Mad Max, Star Wars* und *Höllenfahrt der Poseidon* – ja, wir haben auch ein riesiges Schiff eingebaut!", plaudert Tony aus dem Entwickler-Nähkästchen. Anschließend ging es mit Hochdruck weiter, wobei schnell klar wurde, daß für dieses ehrgeizige Projekt etliche neue Programmierer eingestellt werden mußten. Derzeit werkeln über 25 Leute an *Forsaken,* alleine zwölf davon sind nur für das Leveldesign zuständig. Trotzdem müssen sie mindestens zwölf Stunden täglich schuften, doch gegen Ende der Entwicklung sind 15 bis 16 Stunden keine Ausnahme. Dem riesigen Aufwand zum Trotz mußte die Veröffentlichung von *Forsaken* um zwei Monate nach hinten auf Ende Mai verschoben werden, um das Gameplay zu perfektionieren.

Special Effects aus Hollywood

Die meiste Zeit verschlingt das Erstellen eines Levels. Drei bis vier Monate setzt Tony Beckwith dafür an, da sowohl Designer als auch Grafiker Unmengen von Details zu beachten haben. „Das Layout des Levels, die zig Texturen, die vielen Lichteffekte, die Gegner, die Pickups und die Spezialeffekte kosten enorm viel Zeit", erklärt Tony. Gerade die Special Effects wie tröpfelndes Wasser, Tümpel mit echten Wellen, Funken, Dampf, Rauch und Explosionen sind besonders aufwendig, da sie alle in Echtzeit im Spiel zu sehen sind und entsprechend „echt" wirken müssen. Probe besorgte sich eigens dafür

will Weile haben

eine spezielle CD-ROM eines Hollywood-Studios, die Unmengen dieser Effekte enthält, die auch für Filme wie *Star Trek* verwendet werden. Weniger zeitaufwendig, aber das härteste Problem für die Programmierer war die komplexe Kollisionsabfrage. Im Gegensatz zu Spielen wie *Descent*, die nur auf Würfeln basierend Kollisionen abfragen, benutzt Probe alle möglichen geometrischen Formen, um sich beim Gameplay und Leveldesign nicht einschränken zu müssen. Das bereits in Teil 2 unseres Specials erwähnte Portal-System (zu finden auch in den Spielen *Prey* und *Unreal*) bereitete den Designern ebenfalls etliche schlaflose Nächte.

Forsaken im Internet

Forsaken haftet mancherorts immer noch der Ruf an, ein *Descent*-Klon zu sein, der nur bessere Grafiken besitzt. Tony wehrt sich entschieden dagegen: „*Descent* hatte nur fliegende Gegner. Wir haben zusätzlich Geschütztürme und Panzer am Boden. Das erweitert das Gameplay für Solospieler erheblich!" Eigentlich war geplant, in einem der Levels einen Friedhof mit Wracks der *Descent*-Raumschiffe einzubauen, allerdings mußte Probe diese Idee aus Copyright-Gründen fallenlassen. „Interplay hätte den Witz daran wohl kaum verstanden", grinst Tony. Er erklärt auch, warum zuerst der Mehrspieler-Modus fertiggestellt wurde: „Es war einfacher, und währenddessen wurden die Tools für den Solospieler-Modus programmiert, so daß wir dann nahtlos weitermachen konnten." Apropos Multiplayer: Probe plant, einen Patch für *Forsaken* zu programmieren, mit dem Sie Ihren Rechner als *Forsaken*-Server über das Internet zur Verfügung stellen können. Möglicherweise wird *Forsaken* auch in das Gamespy-Utility aufgenommen werden, um problemlos den schnellsten Server in Ihrer Nähe zu finden.

Direct 3D und Force Feedback

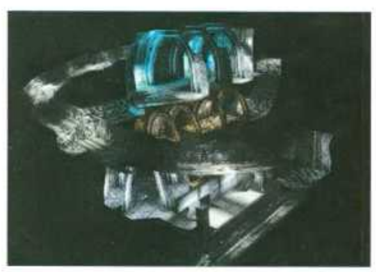
Die fantastische *Forsaken*-Grafik profitiert natürlich von den Möglichkeiten der 3D-Grafikkarten. Hier herrscht ja ein richtiger Glaubenskrieg, welcher Chip der leistungsfähigste ist und ob die Software-Schnittstelle OpenGL für Voodoo-Chips besser sei als Direct 3D. „Viele haben geglaubt, daß die selbstlaufende Demo eine Glide-Version war. Ist sie nicht. Es war Direct 3D. Sie zeigt, was D3D wirklich kann. Das ganze Gerede, daß OpenGL das beste sei, ist Müll. *Forsaken* zeigt, daß mit Direct 3D unglaublich gute Grafiken möglich sind, und wir wollen jede 3D-Karte unterstützen, egal ob 3Dfx, Riva oder PowerVR", sagt Tony. Zusätzlich bastelt Probe noch an der Unterstützung von Force Feedback-Joysticks. Und was wird passieren, wenn *Forsaken* endlich fertig ist? Ist dann Urlaub angesagt? „Unsere Programmierer ernähren sich seit Monaten nur von chinesischem und indischem Essen sowie Pizzas. Alle haben zugenommen, einige sind richtig dick geworden. Wenn das Spiel fertig ist, schicken wir sie alle in ein Fitneß-Studio", behauptet Tony. „Ich meine das ernst!"

Florian Stangl ■



„Wenn das Spiel fertig ist, schicken wir alle Programmierer in ein Fitneß-Studio", kündigt Entwicklungsleiter Tony Beckwith an.

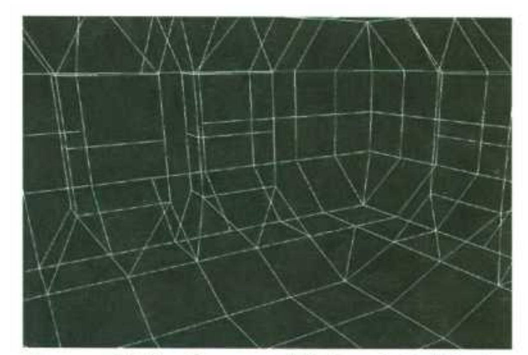




Hier sehen Sie einen der kleineren Mehrspieler-Levels von außen. Kein Wunder, daß die Entwicklung der größeren Solospieler-Welten viel Zeit verschlingt.

Vorschau

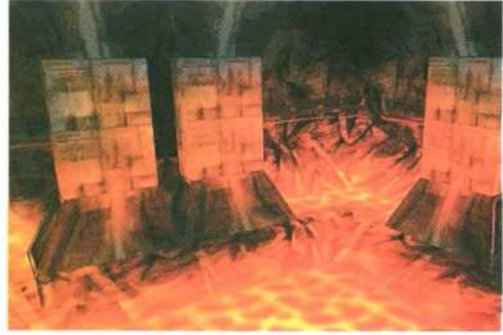
Teil 1 (12/97): Hintergrund
Teil 2 (1/98): Grafik
Teil 3 (2/98): Multiplayer
Teil 4 (3/98): Entwicklung
Teil 5 (4/98): Gameplay



Dieses schlichte Gittermodell dient lediglich als Grundlage für das Layout des Levels...



Anschließend werden die Texturen eingebaut, aus Gründen der Rechenleistung fehlen aber...



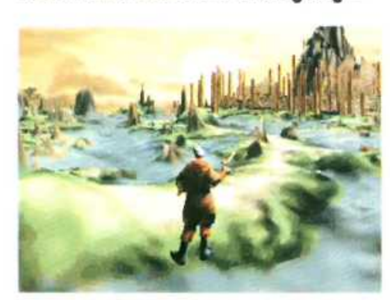
...noch die Lichteffekte, die schließlich erst im dritten Schritt hinzugefügt werden.


Vor den Toren einer Stadt: Der Titelheld Cutter Slade muß manchmal erfinderisch sein, um sich an den Wachen vorbeizuschleichen.

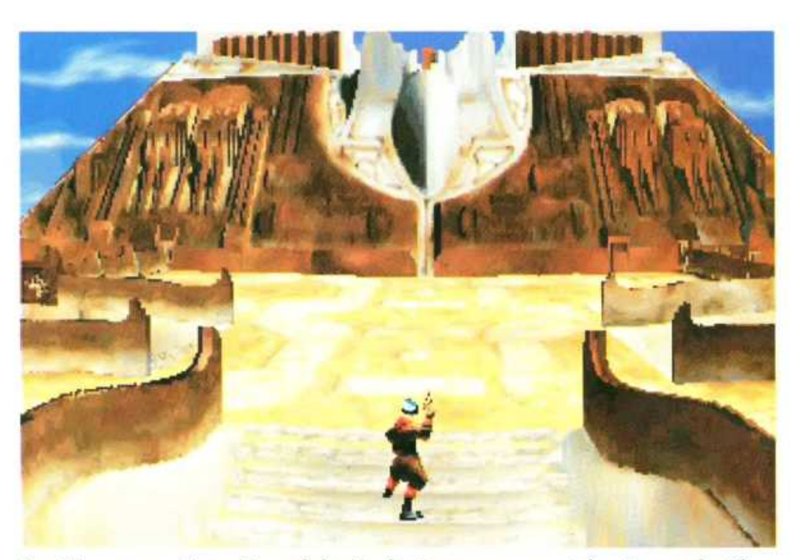
Outcast – Teil 3: Der unbekannte Planet

Terra Nova


Bei Outcast wird auf viele optisch variierende Locations Wert gelegt.


Durch geschickte Kameraschwenks wird Atmosphäre aufgebaut.

Sogar Programmierer haben Familie. Über die Weihnachtsfeiertage lief deshalb auch bei den belgischen Appeal Studios alles nur auf halbe Fahrt. Wir nutzen diese kreative Pause, um in einem abgespeckten, dritten Teil des Outcast-Entwicklungsberichtes etwas näher auf den Planeten Adelpha und seine unterschiedlichen Bewohner einzugehen.


Der Eingang zu einem Tempel der Zork. Diese monumentalen Bauwerke üben aufgrund ihrer Größe eine gewisse Faszination aus.

Was wir bisher immer nur als „exotischen Planeten" bezeichnen konnten (siehe PCG 2/98, Seite 68), hat jetzt einen Namen bekommen: Adelpha. Der erdähnliche Planet, auf dem Protagonist Cutter Slade nach seinem Dimensionensprung strandet, besteht aus sechs geographisch voneinander abgeschnittenen Regionen. Als die Priester der Zork (Zork = Bewohner von Adelpha) noch nicht in der Lage waren, Magische Portale zu erzeugen, lebten die Bewohner der einzelnen Zonen noch in totaler Isolation. Natürliche Barrieren wie hohe Bergkämme und kilometertiefe Schluchten waren mit der mittelalterlichen Technologie einfach nicht zu überwinden. Mit der Erschaffung der Portale begann dann aber eine Zeit des wirtschaftlichen und kulturellen Wandels. Jeder Zork durfte diese magischen Schleusen frei betreten – ein verbrieftes Grundrecht, das bis heute unantastbar ist –, und so kam es dazu, daß manche Regionen verwaisten, während sich andere zu florierenden Handels- und Kulturzentren entwickelten. Am meisten profitierte die Hauptstadt vom Zustrom der Händler, Glücksritter und Fremdarbeiter. Nicht zuletzt deshalb entwickelte sich die Stadt-Region zur Schaltzentrale der weltlichen und religiösen Macht auf Adelpha. Um die steinerne Festung in ihrem Zentrum herum entstanden Basare und Hunderte kleiner Handwerksbetriebe, die als wirtschaftliches Rückgrad des Planeten gelten. Weniger dicht besiedelt, dafür umso idyllischer ist die Wald-Zone („Okaar"). Diese nach wie vor unberührte Klimazone gilt als die Wiege der zorkischen Zivilisation, sie wird heute aber nur noch vom primitiven Gandahar-Clan bewohnt, der dort seit Jahrhunderten ein friedliches Jäger- und Sammler-Dasein fristet.

Einmal um die ganze Welt!

In Legenden ist die Rede von gefährlichen Fallen, die den unerfahrenen Wanderer das Leben kosten können. Nicht weniger unberührt, dafür allerdings karg und verlassen sind die Gebirge von Okador. In dieser unzugänglichen Region trifft man nur selten auf ein menschliches Wesen. Und wenn, dann dürfte es sich wahrscheinlich um einen der vielen tausend Sträflinge handeln, die in den Helidium-Minen ihre harte Arbeit verrichten. Noch weitaus trostloser als die Gebirgs-Zone ist die „Terra Blanca", eine Art Polarregion, die von den Zorks wegen ihrer Abscheu vor Kälte grundsätzlich gemieden wird. Gerüchte besagen aber, daß die Terra Blanca von versprengten Rebellenbanden regiert wird. Wie sich jeder denken kann, spielen diese Rebellen eine entscheidende Rolle in der Handlung von Outcast. Bleiben noch zwei Regionen übrig: Zum einen wäre das die Kornkammer Okashama, deren Gesicht zu 80% von Reisfeldern geprägt ist und die als spirituelles Zentrum Adelphas fugiert (jeder Zork sollte mindestens einmal im Leben dorthin pilgern). Und zu guter Letzt wäre da noch das Marschland, ein für adelphische Verhältnisse ziemlich dichtbesiedeltes Sumpfgebiet, in dem die Zorks auf Hausbooten leben. Wenn ein Zork den Tod kommen spürt, sagt man, begibt er sich ins Marschland. Denn nur von dieser Region aus kann seine Seele den Himmel erreichen.

Thomas Borovskis ■











Schönheit ist viel, aber nicht alles. Haben wir uns in der letzten Ausgabe ganz auf die optische Seite von N.I.C.E. 2 konzentriert, so geht es im zweiten Teil um die inneren Werte: Spielkonzept und Leveldesign.

Wie entsteht ein Computerspiel? Das Beispiel N.I.C.E. 2 – Teil 2

Konzeption

Eine schicke Grafik ist wichtig, um sich eine gute Startposition im Rennen um die Publikumsgunst zu sichern. Doch wenn das Gameplay nicht stimmt, kommt das Aus für ein Rennspiel so schnell wie für einen Formel 1-Boliden bei einem Motorenschaden. Deshalb widmen wir uns in diesem Monat einem Aspekt von *N.I.C.E. 2*, bei dem nicht überlegene Technik, sondern gute Ideen und der richtige Feinschliff zählen.

Runderneuertes Spielprinzip

Auch in Sachen Konzept und Leveldesign will Synetic die Konkurrenz auf die Plätze verweisen. Das Spielprinzip von *Have a N.I.C.E. day* wurde runderneuert. Noch immer darf man mit flotten Schlitten über die Pisten brettern und den Gegnern feuerkräftig eins überbraten. Zumindest manchmal. Denn an anderen, ebenso schönen Renntagen geht's ganz seriös zu. Das alte Liga-System gibt's nicht mehr. Ziel ist es natürlich noch immer, Meister zu werden. Doch dazu muß man nicht nur auf vorgegebenen Kursen seine Runden drehen. Statt dessen gibt es eine ganze Menge unterschiedlicher Veranstaltungen im Rennzirkus. Da sind zunächst einmal die normalen Competitions, mit denen man sein Punktekonto erhöhen kann. *N.I.C.E. 2* hat ganz frech das Reglement der Formel 1 „abgekupfert" bzw. als Inspiration genommen. Dann gibt's noch „Foxhunt", ein Räuber und Gendarm-Spiel auf vier Rädern, bei dem der Spieler von sieben bewaffneten Verfolgern gejagt wird. Dasselbe in Grün läuft ab, wenn einem die Polizei am Auspuff klebt. „Premium Class" heißt eine Handvoll Rennen auf echten Formel 1-Strecken, wo man auch die schnellsten Wagen einmal hemmungslos ausfahren darf – ein Novum für ein Fun-Rennspiel. Und wer meint, daß gestern alles besser und schöner war, darf sich an den Classic Cars ergötzen. Legenden aus Chrom und Stahl wie der Mercedes 300 SL, alte Corvettes oder Cobras treten hier an. Bei diesem Renntyp geht's nicht nur um Geschwindigkeit, sondern auch darum, sein „heilix Blechle", wie die Schwaben sagen, möglichst ohne Krat-



Hawaii ohne Hemd – Synetic hat sich vorgenommen, vor allem bisher von Rennspielen unbereiste Landschaften und Gegenden zu zeigen.

zer ans Ziel zu bringen. Je edler das gute Stück, desto mehr Geld gibt's. Denn bei den Rennen, die keine Punkte bringen, dreht sich alles um die Moneten. Die lassen sich dann in neue Wagen investieren, so daß man sich im Laufe des Spiels eine ganze Autosammlung aufbauen kann. Leider besonders realistisch: Gebrauchtwagen sind zwar billiger, haben aber nur allzu oft Schäden, die man erst nach dem Kauf entdeckt. Und die Gewährleistung ist natürlich ausgeschlossen. Immerhin wird – erstmals – für jedes Fahrzeug die Laufleistung verwaltet, der Kilometerstand jedes Wagens ist abrufbar.

Tuning by Eddi

Die acht verschiedenen Fahrzeugklassen – es soll sogar ein Monster Truck dabei sein – unterscheiden sich natürlich im Fahrverhalten. Technik-Tüftler können schon mal ihr Werkzeug auspacken, denn es darf auch geschraubt werden. Fahrwerk, Übersetzungsverhältnis, Dämpfer und Reifen sind die Optionen in der Garage. Wer sich aber als Ingenieur schwer tut, ruft einfach Eddi. Eddi ist ein digitaler Autospezialist, der in jeder Lebenslage



Alle Strecken gibt's bei Tag und Nacht – hier ist schon ein erster Ansatz von leuchtenden Scheinwerfern zu erkennen.

eine passable Einstellung findet. Gerade beim Tuning wird Synetic viel Fingerspitzengefühl beweisen müssen, um das selbstgesteckte Ziel zu erreichen: Die Optionen sollen komplexer sein als beispielsweise bei *Bleifuß 2*, doch eine schlechte Einstellung soll nicht zu einem miserablen Ergebnis führen. Prinzipiell soll sich auch mit einem mäßigen Fahrzeug-Setup noch ein passables Ergebnis herausfahren lassen. Wer aber noch die letzte Zehntelsekunde herauskitzeln will, muß zu schrauben anfangen.

Soviel zur Klasse des neuen Spieldesigns. Zum Schluß noch zur Masse: Satte 24 Strecken, jeweils für Tag- und Nachtrennen, werden mitgeliefert. Summa summarum sind das 48 Kurse. Das dürfte, wenn uns nicht alles täuscht, Streckenrekord sein.

Andreas Lober

Vorschau

Fragestunde



Name: Jürgen Kersting
Alter: 34 Jahre
Aufgabe: Konzept, Level-Design
Wichtigste Qualifikation für diese Tätigkeit (eigene Einschätzung):
Für das Konzept kommt's auf eine zündende Idee an, fürs Level-Design muß man vor allem selbst ein begeisterter Rennspieler sein und auch die Konkurrenz kennen.

Ein zu hoher oder zu niedriger Schwierigkeitsgrad kann den Spaß an einem Spiel schnell verderben. Was habt Ihr Euch einfallen lassen, um das bei *N.I.C.E. 2* gut hinzubekommen?
Man muß vermeiden, den Schwierigkeitsgrad nur auf das eigene Niveau anzupassen, denn nach einigen Monaten hat man eben wahnsinnig viel Übung. Dann wird das Spiel für den Normalspieler zu schwer. Sowas ist meiner Meinung nach bei *Bleifuß 2* passiert. Wir lassen deshalb dem Spieler sehr viel Freiheit. Man kann Kurse vermeiden, die einem nicht liegen, und kann während des Spiels alles mögliche festlegen, was bei anderen Games nur in den Optionen geht. Dadurch gerät der Spieler nicht so schnell in eine Sackgasse.

Ich habe so das Gefühl, daß man ein PC-Spiel anders designen muß als ein Konsolen-Spiel, damit es erfolgreich ist...
Die Erwartungshaltung ist eine andere. Auf einer Konsole erwarte ich vor allem Fun, auf dem PC mehr Spieltiefe. Das hängt auch damit zusammen, daß die PC-Besitzer im Schnitt älter sind. Schon deshalb, weil die Hardware teurer ist. Die Zielgruppe ist anders, also muß sich auch das Spielprinzip darauf einstellen. Trotzdem versuchen wir, mit *N.I.C.E. 2* beide anzusprechen: Im Frühjahr kommt es für den PC heraus, ein paar Monate später dann für die PlayStation.

Was zeichnet eine gute Rennstrecke aus, welche Tricks wendest Du an, um einen Track schwerer oder interessanter zu machen?
Eine gute Rennstrecke muß einen guten Rhythmus haben. Um den Schwierigkeitsgrad zu steigern, baue ich natürlich engere Straßen und mehr Kurven ein, oder Schikanen, die man einfach üben und auswendig lernen muß. Auch wenn man den Rhythmus ändert, wird das Spiel schwieriger. Außerdem setze ich „Mut-Ecken" ein, um das Rennen interessanter zu machen. Das können zum Beispiel schwer einsehbare Einbuchtungen sein, die ein geübter Fahrer mit Vollgas nehmen kann. Übrigens hören bei uns die Strecken nicht am Fahrbahnrand auf, man kann auch schon mal ein paar Meter neben der Piste fahren.



Haben Sie's gesehen? Nein, nicht das unübersehbare Flugzeug, sondern, daß mittlerweile auch die ersten unbefestigten Wegstücke integriert sind.



Auch nach Down Under führt die PS-starke Weltreise – hier sehen Sie die Idylle einer australischen Kleinstadt. Das Windrad wird sich übrigens drehen.



PC Power, 94%



PC Joker, 86%



PowerPlay, 88%



PC Action, 92%



GameStar, 90%

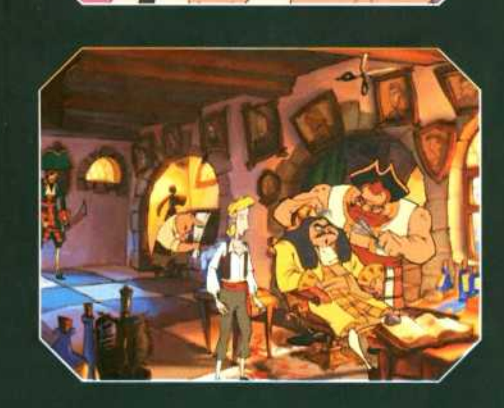


PC Player, 5 Sterne

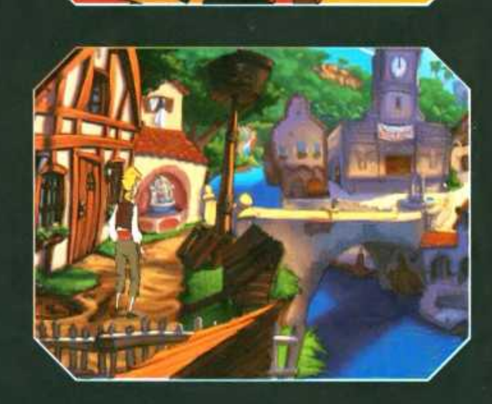


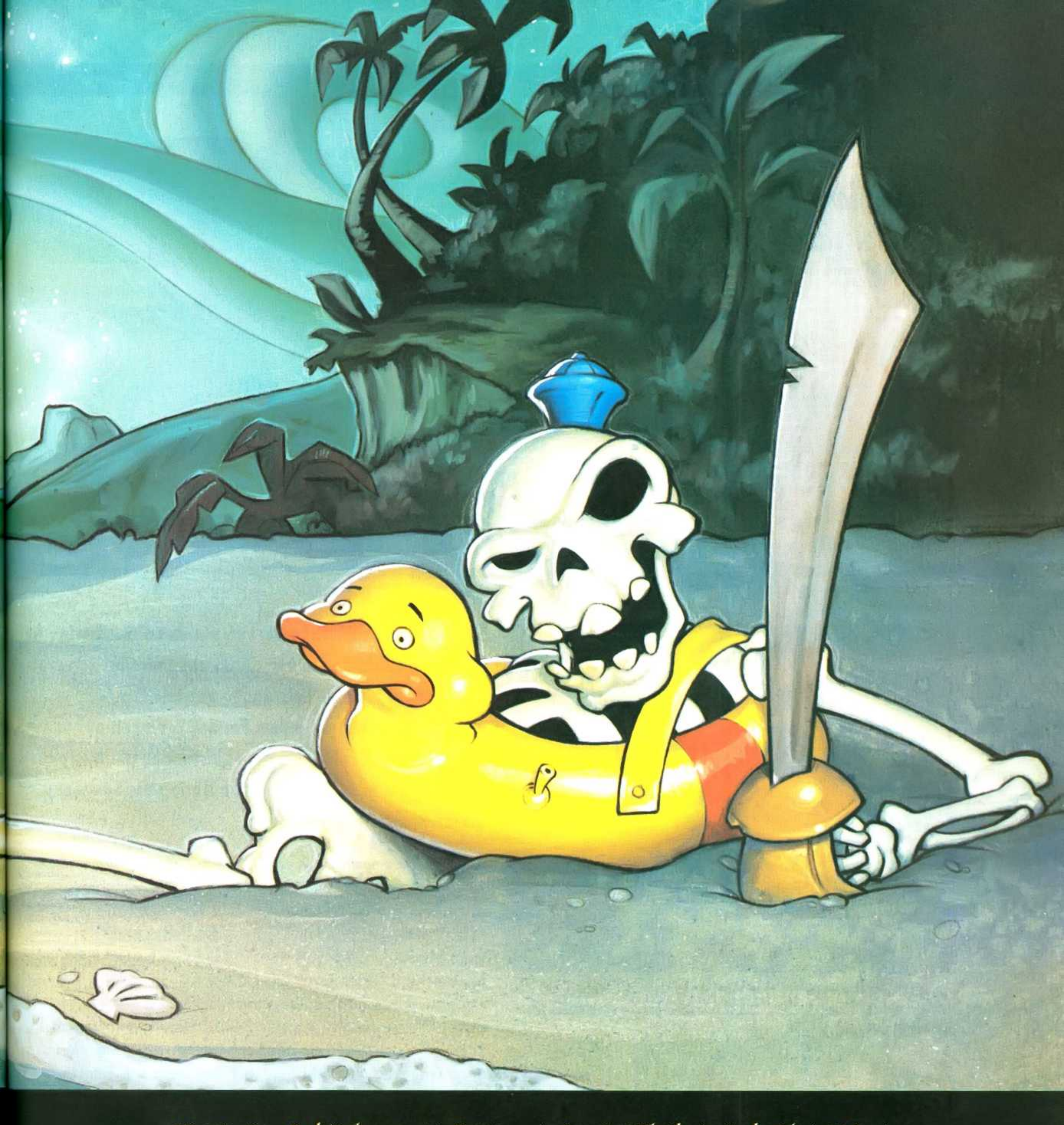
PC Games, 93%


Was ist schärfer, Dein Schwert
oder Dein Verstand?











CART Precision Racing

Schumi goes



Fahrten im Regen wirken sich ebenso auf die Leistung des Wagens aus wie Rennen bei hohen Temperaturen. Die Wetterbedingungen ändern sich allerdings nicht während eines Rennens.



Im einwandfreien Replay-Modus sehen Sie sich die spektakulärsten Karambolagen nochmals in Ruhe an oder studieren Ihre Fahrt, um Fehler zu entdecken.

Schmale Strecken, enge Kurven und hohe Geschwindigkeiten zeichnen die amerikanische IndyCar-Serie aus. Die auf höchste Leistungen getrimmten Boliden nehmen es locker mit jedem Formel 1-Wagen auf und verlangen dem Fahrer enorme Leistungen ab. Microsoft läßt Sie mit CART Precision Racing die Spannung dieser Rennserie miterleben.

Auf der Suche nach dem ultimativen Nervenkitzel: Mit Tempo 300 über eine holprige Betonpiste jagen, haarscharf an erschreckend harten Betonmauern vorbei und ständig der Gefahr ausgesetzt, daß in der nächsten Kurve ein anderes Fahrzeug quersteht. Die Fahrer der amerikanischen IndyCar-Serie gönnen sich dieses Vergnügen regelmäßig und wissen genau, welches Risiko sie dabei eingehen. Wenn Ihnen die Rennstrecken der Formel 1 zu breit und die Wagen zu langsam sind, sollten Sie mal eine Fahrt mit *CART Precision Racing* von Microsoft wagen. Wie schon *IndyCar* von Papyrus simuliert auch dieses Spiel die US-Rennserie detailliert und ist deswegen alles andere als ein simples Rennspielchen für eine kurzweilige Runde zwischendurch.

Die IndyCar-Serie: Exakt nachempfunden

Terminal Reality, die *CART Precision Racing* für Microsoft entwickelten, legten viel Wert auf Detailtreue. Das fängt beim Modellieren der 17 Rennstrecken an, die mit Hilfe modernster Satellitentechnik mit einer Genauigkeit von zehn Zentimetern gescannt und dann ins Spiel übertragen wurden. Unter den Pisten finden sich klassische Rund- und Ovalkurse genauso wie verwinkelte Straßenrennen mit vertrackten Kurven, die auch optisch weitestgehend der Wirklichkeit nachempfunden sind. Texturen für die Werbeplakate, die Umgebung und den Streckenverlauf scheinen extrem nah an der Realität zu sein.





Links: Die großen Rückspiegel lassen sich individuell für jede Strecke anpassen, um die größtmögliche Übersicht zu gewährleisten. Rechts: In der Box entscheiden Sie sich zwischen einer ganzen Reihe möglicher Manipulationen und Reparaturen am Fahrzeug.

America

Auch die Teams und Fahrer der Rennserie sind komplett mit von der Partie, darunter so bekannte Namen wie Mauricio Gugelmin, der sich schon in der Formel 1 versuchte, und Veteranen wie Al Unser Jr. oder Jimmy Vasser. Jeder der 26 Fahrer läßt sich mit seinem Wagen auswählen, wobei Sie im Gegensatz zum Konkurrenten *F1 Racing Simulation* von Ubi Soft sogar deren Namen ändern dürfen. Zu allen Piloten sowie den Rennställen finden Sie auf der CD zusätzliche Bilder und Informationen.

Force Feedback für Bodybuilde

Sind die passende Strecke und der gewünschte Fahrer erstmal gewählt, sollten Sie sich Gedanken über die Steuerung des Fahrzeugs machen. Grundsätzlich gibt es drei Schwierigkeitsgrade, die sich durch unterschiedliche Fahrhilfen, die Gegnerstärke und Umwelteinflüsse auszeichnen. Im einfachsten Modus dürfen Sie so nützliche Hilfen wie ABS, Lenkunterstützung, automatisches Schalten, Gasgeben und Bremsen aktivieren, die Ihnen im höchsten Schwierigkeitsgrad nicht mehr zur Verfügung stehen. Dann wirken sich auch die unterschiedlichen Untergründe wie Gras oder Sand verheerend aus, die anderen Piloten fahren deutlich stärker, und auch die Temperatur der Rennstrecke beeinflußt den Reifenverschleiß. Da sich alle Hilfen einzeln abschalten lassen, können Sie sich so langsam an den realistischsten Modus heranarbeiten. Eine kleine Fahrschule mit erklärenden Videoclips und Skizzen hilft dabei, die theoretischen Grundlagen zu schaffen. Für die Steuerung empfiehlt sich dringend ein gutes Lenkrad, und auch der Force Feedback-Joystick von Microsoft ermöglicht ordentliche Rundenzeiten, sobald Sie sich daran gewöhnt haben. Die Stärke des Rückschlags läßt sich glücklicherweise einstellen, da die 100%-Markierung auf Dauer nur für Bodybuilder geeignet ist.

Verstellbare Rückspiegel

Legen Sie die ersten Runden ohne Fahrhilfen zurück, merken Sie schnell, wie schwer die hochgezüchteten Boliden zu beherrschen sind. Zu hohe Kurvengeschwindigkeiten, ungewollte Bekanntschaften mit der Streckenbegrenzung oder zu hartes Bremsen führt unweigerlich zu schwindelerregenden Drehern, die wertvolle Zeit kosten. Haben Sie sich jedoch erst einmal an das Fahrverhalten der Wagen gewöhnt, entpuppen sich die Flitzer als wahre Prachtstücke, die sich mit dem richtigen Spiel von Gas und Bremse hervorragend um die Kurven bugsieren lassen. Die Beherrschbarkeit der Wagen ist somit ähnlich gut wie bei *F1 Racing Simulation*, wobei aufgrund der anderen Bauweise der Boliden und der engeren Strecken der Schwierigkeitsgrad etwas höher liegt. Die Künstliche Intelligenz der Computergegner ist überraschend hoch, da diese nicht stur auf der Ideallinie bleiben, sondern auch gekonnt liegengebliebenen Fahrzeugen ausweichen und vor allem auch Sie vorbeilassen, wenn Sie deutlich schneller sind und überholen wollen. Das ändert sich aber je nach Schwierigkeitsgrad, so daß Sie teilweise arg um jeden Platz zu kämpfen haben. Die Fahrstärke der anderen Fahrer läßt sich übrigens außer über die drei Schwierigkeitsgrade umständlich von Hand editieren, was sich aber nur auf deren Geschwindigkeit auswirkt. Um die Gegner im Blick zu haben, helfen zwei ausreichend

Im Vergleich

F1 Racing Simulation	95%
CART Precision Racing	87%
IndyCar 2	79% (neu)
Andretti Racing	71%

Mit der neuen Referenz *F1 Racing Simulation* von Ubi Soft kann *CART Precision Racing* trotz guter Grafik und hohem Realitätsgrad nicht ganz mithalten. Details wie fehlender Wetterumschwung während des Rennens, das Drehen um die Mittelachse und die fehlende Atmosphäre der Formel 1 verfrachten den Newcomer auf Rang 2. Das abgewertete *IndyCar Racing 2* von Papyrus ist mittlerweile schon recht betagt, doch immer noch eine ordentliche Simulation der amerikanischen Rennserie, wenn auch nicht so komplex wie *CART Precision Racing*. EAs *Andretti Racing* ist deutlich actionlastiger und eignet sich mehr für eine schnelle Runde zwischendurch als für längere Rennen.



3D-Karten & Performance

CART Precision Racing verlangt je nach grafischer Qualität einiges an Hardware, doch ist es im Gegensatz zu Ubi Softs *F1 Racing Simulation* auch ohne 3D-Grafikkarten spielbar. Die niedrige VGA-Auflösung erscheint heutzutage nicht mehr zeitgemäß, doch wer nur einen kleinen Pentium ohne Zusatzhardware besitzt, kann zumindest flüssig spielen. Für Super VGA benötigen Sie in jedem Fall einen Pentium 166 oder schneller, doch erst mit einer guten 3D-Karte genügt die optische Darstellung heutigen Ansprüchen. In unserem Test gab es zwischen den Chipsätzen Voodoo und Riva 128 keine Unterschiede in der Leistung oder der Grafik. Die ausschließlich über Direct 3D angesprochenen Chips filterten anstandlos Texturen und sorgten für einen angenehm flotten Bildaufbau. Bei anderen Grafikchips kann es je nach Rechner und Treibern Probleme geben, muß aber nicht. Als Beispiel dafür dient der ATI Rage 3D-Chip, der sich beharrlich weigerte, das Spiel im Vollbildmodus laufen zu lassen und auch die Texturen nicht filterte. Erstaunlicherweise war der größte Vorteil der 3D-beschleunigten Version gegenüber der reinen Software-Darstellung die optische Qualität, nicht aber die Geschwindigkeit der Grafik, die sich nur minimal unterschied. Sollte Ihre 3D-Grafikkarte beispielsweise das bilineare Filtering oder transparente Texturen nicht unterstützen, ist somit der Unterschied gegenüber der Software-Version nicht entscheidend.



Mit den Voodoo-Chips von 3Dfx Interactive lief CART über Direct 3D tadellos. Auffallend sind die gefilterten Texturen, glattere Kanten und ein leichter Geschwindigkeitsvorteil gegenüber der Software-Version.



Mit dem ATI Rage 3D lief das Spiel nur im Fenster, zeigte keine Transparenzeffekte und war genauso schnell wie die Software-Version. Bei anderen älteren 3D-Chips können ähnliche Probleme auftreten.



Karten mit dem Riva 128 lieferten exakt die selben Ergebnisse wie die 3Dfx-Konkurrenz. Auch die Geschwindigkeit der Grafik war gleichauf, nur das Filtering erscheint nicht ganz so verwaschen.



Ohne 3D-Hardware ist die SVGA-Grafik deutlich pixeliger, aber nur unwesentlich langsamer. Störend wirkt sich die fehlende Transparenz des Rauchs aus, der nur grob gerastert dargestellt wird.

große Rückspiegel, deren Winkel Sie sogar verändern dürfen, um mehr Übersicht zu erhalten. Wie sich Veränderungen auswirken, erfahren Sie generell über den Button „Testlauf", der Sie ohne Umwege zu einer Probefahrt schickt.

In der Box: Alle Schrauben locker

Wie in allen professionellen Rennserien müssen Sie auch bei *CART Precision Racing* den Verlauf eines Rennens in der Box vorherbestimmen. Da das Herumschrauben an Federung, Getriebe, Motor oder vielen anderen Komponenten nicht jedermanns Sache ist, liefert Microsoft für jeden Kurs eine Beispiel-Einstellung mit, die sich nicht nur gut benutzen läßt, sondern auch Einblicke in das Tunen der Fahrzeuge vemittelt. Gute Leistungen in den beiden höheren Schwierigkeitsgraden erzielen Sie mit der Standardeinstellung natürlich nicht, so daß Sie sich in jedem Fall Gedanken über die Abstimmung des Fahrzeugs machen müssen. Auch hier genügt ein Mausklick, um auf der Strecke zu landen und die neue Einstellung gleich in der Praxis zu testen. Eine umfangreiche Hilfedatei unterstützt Sie dabei in der Vorgehensweise, so daß Sie nach etwas Einarbeitungszeit keine Probleme mehr mit Begriffen wie Sperrdifferential oder Pi-Analyse haben sollten. Alle Änderungen dürfen natürlich für jede Strecke oder jeden Streckentyp individuell gespeichert werden. Während des Rennens lassen sich zusätzlich Optionen wie die Gewichtsverteilung oder der Ladedruck verändern.

Spinning in the rain

Schon in der ersten Kurve offenbart Microsofts neue Vorzeige-Simulation eine Besonderheit: Bei jedem Radeinschlag dreht sich der Blickwinkel des Fahrers Richtung Kurve. Dadurch entsteht sofort das Gefühl, wie Schumis amerikanisches Pendant über den Asphalt zu heizen, und Sie haben es so leichter, die Kurve richtig anzufahren. Wen dieses Feature aus welchen Gründen auch immer stört, darf es natürlich im Realismus-Menü abschalten. Dort finden Sie auch eine ganze Reihe von Optionen, mit denen Sie sich das Leben leichter oder auch noch schwerer machen können. Aktivieren Sie beispielsweise die Boxenstopps, müssen Sie auch mit Schäden nach Karambolagen und dergleichen rechnen. Die Wetterbedingungen reichen von Sonne über Bewölkung bis hin zu Regen, doch ändern sich diese leider nicht während des Rennens. Die Auswirkungen bekommen Sie aber in jedem Fall zu spüren, so daß Sie das Setup entsprechend vor dem Rennen ändern müssen.



Beim Einlenken in eine Kurve bewegt sich das Cockpit Richtung Kurvenmitte, um Ihnen das optimale Anschneiden der Kurve zu erleichtern.

Seit *POD* gehört die Unterstüt-



Beschädigungen an Ihrem Fahrzeug werden nicht per Sprachausgabe, sondern über einen eingeblendeten Text am unteren Bildschirmrand angezeigt.

Paintkit



Im Handumdrehen wird mit dem Paintkit aus Mark Blundells Flitzer der schnittge PC Games-Bolide.

Was bei anderen Rennspielen meist erst nachträglich und für gutes Geld feilgeboten wird, hat Terminal Reality schon jetzt kostenlos ins Internet gestellt. Mit dem Paintkit gestalten Sie auf vergleichsweise einfache Art und Weise die Karosserie der Boliden neu. Ein simples Malprogramm genügt, und schon kann sich unser PC Games-Flitzer an die Spitze setzen. Das nur wenige Kilobyte große Tool finden Sie unter: `http://cart.gamestats.com/pkit.exe`


Auf den engen Pisten lassen sich Kollisionen oft nicht vermeiden. Geduldiges Warten auf eine Überholchance ist lohnenswerter als riskante Aktionen.


Die vielfältigen Kameraperspektiven lassen den Eindruck entstehen, eine Fernsehübertragung zu verfolgen.

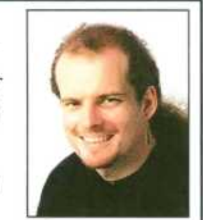
zung von 3D-Grafikkarten bei Spielen dieser Art einfach zum guten Ton, und auch Microsoft verzichtet nicht auf die fleißigen Helferlein. Auf einen bestimmten Chipsatz wollte man sich nicht festlegen lassen, sondern unterstützt über die Schnittstelle Direct 3D die meisten Hardwarebeschleuniger. Mit den erhältlichen Karten, die Chips von 3Dfx Interactive (Voodoo Graphics) und nVidia (Riva 128) besitzen, gab es in unserem Test aber keine Probleme und sehr gute Ergebnisse. Die zahlreichen Texturen und die akkurat nachgebildeten Strecken flitzen flott über den Monitor und reichen fast an die Qualität von *F1 Racing Simulation* heran. Kleine Fehler wie durchdrehende Hinterreifen beim Bremsen mit 30 Stundenkilometern oder die arg pixelige Gischt fallen nicht allzusehr ins Gewicht. Ohne 3D-Karte sieht die Grafik unter SVGA deutlich grobkörniger aus, *CART Precision Racing* bleibt aber weiterhin gut spielbar. Reicht der Turbo Ihres Rechners aber nur für 320x200 Pixel oder nur wenige Details, bleibt der Spielspaß auf der Strecke.

Kerniger Motorsound

Auch soundmäßig sollten Sie gut ausgestattet sein: Schaufelt Ihre Karte nur maximal 8 Bit über den Port, rauscht es gewaltig in den Boxen. Erst mit 16 Bit Auflösung klingen auch das hervorragende Brummen des Motors mit all seinen Schaltgeräuschen und die Doppler-Effekte beim Überholen anderer Autos so richtig echt. Sollte Ihnen das Fahren alleine gegen den Computer zu langweilig sein, dürfen Sie jederzeit gegen einen Freund antreten, sofern ein Modem zur Verfügung steht. Haben Sie sogar Zugriff auf ein Netzwerk, dürfen bis zu acht menschliche Spieler gleichzeitig ihre Runden ziehen, das gleiche gilt für Microsofts Internet Gaming Zone, über die Sie weltweit gegen andere Piloten antreten können. Das Einrichten eines Spiels geschieht problemlos mit wenigen Mausklicks, und auch die Spielgeschwindigkeit geht nur unmerklich in die Knie. Einen kleinen Nachteil müssen Sie aber in Kauf nehmen: Eine komplette Saison läßt sich nicht starten, sondern maximal ein ganzes Rennwochenende. Dennoch ist *CART Precision Racing* in diesem Punkt Ubi Softs *F1 Racing Simulation* voraus.

Florian Stangl

Statement



CART Precision Racing ist zweifellos die beste Simulation der IndyCar-Serie. Grafisch auf der Höhe, begeistern vor allem die detaillierten Soundeffekte und das hervorragende Handling der anspruchsvoll zu steuernden Flitzer. Die Einarbeitungszeit ist ungleich höher als bei *F1 Racing Simulation*, das vor allem Einsteiger durch den besseren Arcade-Modus schneller zurechtkommen läßt. Im höchsten Realitätsgrad schenken sich beide Produkte aber wenig, nur daß die kleinen Detailmängel des Microsoft-Produkts (Wagen schweben beispielsweise im Stehen vor und zurück) eine höhere Wertung verwehren. Profi-Piloten werden sich trotzdem über die große Herausforderung freuen, die sorgfältig simulierten Flitzer über die akkuraten Pisten zu scheuchen, Einsteiger sollten sich lieber an einer leichter zugänglichen Simulation versuchen.



RANKING

Rennspiel	
Grafik	89%
Sound	93%
Handling	88%
Multiplayer	89%
Spielspaß	87%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 100,-

TEUFLISCH GUT!

PC-Games

PC-Games	CD
AH-64D Longbow 2 (dt.)	79,99
Age of Empires (dt.)	99,99
Armored Fist 2	79,99
Baphomets Fluch 2 (dt.)	79,99
Betrayal in Antara (dt.)	79,99
Blade Runner (dt.)	89,99
Bleifuss Fun / Bleifuss Rally	je 59,99
Cart Precision Racing *	99,99
Civil War General 2 (dt.)	69,99
C&C2-Mission CD 2: Vergeltungsschlag (dt.)	29,99
Comm. & Conquer: Einsame Entscheidung *	39,99
Croc: Legend of the Gobbos *	79,99
Deathtrap Dungeon (dt.) *	**79,99**
Diablo	49,99
Diablo – Hellfire (Zusatz-CD)	39,99
Die Siedler 2 Gold Edition (dt.)	79,99
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (dt.)	35,99
Eastern Front *	89,99
F1 Racing Simulation (dt.)	69,99
Fallout (dt.) *	69,99
Fifa Soccer '98 – Die WM-Qualifikation (dt.)	79,99
Final Liberation: A Warhammer Game	69,99
Heroes of Might & Magic Compilation (dt.)	79,99
Herrscher der Meere (dt.)	79,99
I-War (dt.)	79,99
Journeyman Project 3: Legacy of Time (dt.) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.)	75,99
Lords of Magic (dt.)	**69,99**
Lords of the Realm 2 Royal Edition (dt.)	79,99
Monkey Island 3 (dt.)	89,99
Myth – Der Kreuzzug ins Ungewisse (dt.)	79,99
NHL Breakaway 98 (dt.) *	75,99
Panzer General 3D (dt.)	69,99
Pax Imperia (dt.)	79,99
Police Quest SWAT 2 (dt.) *	69,99
Populous – The 3rd Coming (dt.) *	79,99
Riven – Sequel to Myst (dt.)	89,99
Sega Touring Car Championship *	79,99
Sensible Soccer 2000 *	**89,99**
Sierra Pro Pilot (dt.) *	79,99
Silent Hunter Commanders Edition (dt.)	69,99
Star Trek: Starfleet Academy (dt.)	75,99
Test Drive 4 *	79,99
TFX 3: F22 (dt.)	79,99
Theme Hospital + Sim City 2000	komplett 79,99
Tomb Raider 2 (dt.)	79,99
Turok – Dinosaur Hunter (dt.)	79,99
Ultima Collection (engl.) *	79,99
Unreal *	79,99
Virtual Pool 2	69,99
Warhammer 2 – Dark Omen (dt.) *	**79,99**
Warwind 2 (dt.)	69,99
Wing Commander Prophecy (dt.)	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter Mission CD (engl.)	49,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits	CD
Aladdin	39,99
ATF (dt.) *	29,99
Caesar 2 (dt.)	39,99
Clearing House (dt.)	**9,99**
Das Dschungelbuch	39,99
Das Rätsel des Master Lu (dt.)	25,99
Destruction Derby 2 (dt.)	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	29,99
Discworld 2 (dt.)	39,99
Extreme Assault (dt.)	39,99
F-22 Lightning (dt.) *	29,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	39,99
Gold Games 2 (über 20 Top-Spiele!)	49,95
König der Löwen	39,99
Larry 7 (dt.)	39,99
MDK (dt.)	39,99
Nascar Racing 2	39,99
Police Quest SWAT	29,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.) *	**29,99**
Sam & Max u. Maniac Mansion 2	kompl. 29,99
Schleichfahrt (dt.)	39,99
Shattered Steel	9,99
Sherlock Holmes 2 (dt.)	29,99
Simon the Sorcerer 1+2 (dt.)	komplett 29,99
Super EF 2000 (dt.)	29,99
UEFA Champions League 96/97 (dt.)	19,99
US Navy Fighter 97 (dt.) *	29,99
WarCraft 2 (dt.)	29,99
Zork Nemesis (dt.)	29,99

Fast geschenkt!

20 Giant Games

Lands of Lore, Hand of Fate, Subwar 2050, Sensible Golf, Grand Prix, Master of Orion, Civilization, Starlord, Dune, Dogfight, Machiavelli, Goal, F15 Strike Eagle 3, F117A, B17 Flying Fortress uvm.

insgesamt 20 Top-Games

zum Superkomplettpreis

komplett 39,99

Unser Tip des Monats:

Red Baron 2

Das lange Warten hat sich gelohnt! Erleben Sie mit dem Nachfolger der legendären Erste-Weltkrieg-Flugsimulation spannende Luftkämpfe, in denen Sie beweisen können, wer der Herrscher der Lüfte ist. Doch Vorsicht, wenn Sie dem Roten Baron die Stirn bieten wollen, müssen Sie alles geben!

dt., CD-ROM *

69,99



Anton der Preisteufel empfiehlt:

American Dream
dt., CD-ROM
9,99

AH-64D Longbow
dt., CD-ROM *
29,99

Master of Orion 2
dt., CD-ROM
29,99

Star Trek: Generations
dt., CD-ROM
39,99

Value Pack 1

enthält: Wing Commander IV, KKND und Hattrick als Komplettpaket für CD-ROM *

49,99

Flight Unlimited 2

dt., CD-ROM *

79,99

Perry Rhodan: Operation Eastside

dt., CD-ROM *

75,99

StarCraft

Es ist eine Zeit der Unruhe. Drei der mächtigsten Rassen des Universums streben nach der absoluten Vorherrschaft in der Galaxis. Echtzeit-Strategie vom Feinsten!

dt., CD-ROM * 85,99

Anno 1602

dt., CD-ROM *

75,99

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Die Media Point Stores:

(Hier erhalten Sie das umfangreiche Media Point-Komplettprogramm)

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	Neu ab März! **Berlin-Charlottenburg** im Europa-Center	**Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	**Hamburg – Harvesteh.** Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	**Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	**Bremen** Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	**???** Demnächst auch in Ihrer Nähe!
Berlin – Neukölln Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	**Bernau** Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	**Dortmund** Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24	Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

Express-Shops:

(Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Standardsortiment)

Berlin-Charlottenburg Dahlmannstraße 1a Tel.: (030) 327 01 956
Berlin – Friedr.hain Voigtstraße 39 am "Plaza - Center"
??? Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Media Point

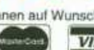
Versandzentrale

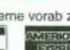
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!







Immer wieder versuchen Softwarehersteller, aus den etablierten Standards auszubrechen und ihre Programme mit absonderlichen und bizarren Ideen zu füllen. Werden solche Elemente nur vereinzelt eingesetzt, stiftet dies im allgemeinen Verwirrung unter den Spielern. Zum Spielprinzip erhoben, kann das Chaos durchaus reizvoll sein.



Granny

Altes Eisen

Die Vorgeschichte läßt bereits erahnen, was den Spieler in *Granny* erwartet: Der größenwahnsinnige und möglicherweise mißhandelte Haushase hat die alte Villa der Familie Kroton in ein Paralleluniversum entführt, und die verkalkte Oma namens „Oma" vermißt seitdem ihr geliebtes selbstgeschriebenes Kochbuch. Mit ihrer fliegenden Waschmaschine begibt sie sich daher auf die Suche nach dem Buch und ihrer Familie. Doch in *Granny* ist nichts, nicht einmal die Hintergrundgeschichte, wie es scheint: In Wirklichkeit hat Omas Sohn das Haus samt der verhaßten Familie an den Hasen und seine Kumpane verkauft, um in den gelobten Karnickelwelten ein neues Leben anzufangen...

Versuchsreihe

Um Haus und Kochbuch vor dem Hasen und seinen Freunden zu retten, steuert der Spieler die Oma durch eine sehr groß ausgefallene Spielwelt. Diese besteht aus sieben Planeten unterschiedlichster Größe, die jeweils ein eigenes Thema haben. Eine Müllhalde findet sich dort ebenso wie ein S&M-Studio oder eine schlichte Straßenlaterne. Anfangs macht das Adventure noch einen recht normalen Eindruck: Man sammelt alle Gegenstände ein, sucht Geheimtüren und ist mit logischen Puzzles beschäftigt, wie beispielsweise die Verwendung eines Stuhls, um an ein hohes Regal zu gelangen. Doch schon bald zeigt sich, welcher Art das Spiel eigentlich ist: Der Ausgang eines Bildschirms befindet sich zum Beispiel hinter einer überdimensionalen Toilettenbrille, in deren Deckel ein kleines Loch ist. Mit einer Schaufel gräbt man nun im benachbarten Abfalleimer herum, bis sich etwas Müll in diesem Loch verfängt. Am vorderen Bildrand laufen einige Ameisen vorbei, die ein Sparschwein



Dieser freundliche Friseur wirbt mit Glatzen für sein Geschäft. Die Igeldame hat sich davon offensichtlich nicht beeindrucken lassen.



Etliche Planeten beinhalten (natürlich unlogische) ArcadeSpiele.



Die gelben Ameisen helfen Oma, den Toilettendeckel herunterzuklappen.



Zieht man an einer Schublade, öffnet sich statt dessen eine andere.

Statement



Einzelne unlogische Rätsel sorgen bei Adventure-Spielern für Verdruß. Ausschließlich unlogische Rätsel zu verwenden, könnte möglicherweise ein amüsantes Spiel erzeugen, bei *Granny* ist dieser Versuch jedoch mißglückt. Ständig nach der Trial&Error-Methode vorgehen zu müssen, ist schlimm genug, wenn dabei jedesmal die zeit- und nervenraubenden Animationen stören, geht der Spielspaß allzu schnell flöten.

hinter sich herziehen. Legt man nun ein Winkeleisen in deren Weg, klettern sie auf einer zuvor bereitgelegten Nadel die Toilette hinauf, fressen den Müll und klappen dabei die Toilettenbrille herunter. Omis Weg zum nächsten Bildschirm, in dem ein joggendes Känguruh seine Kreise zieht, ist frei.

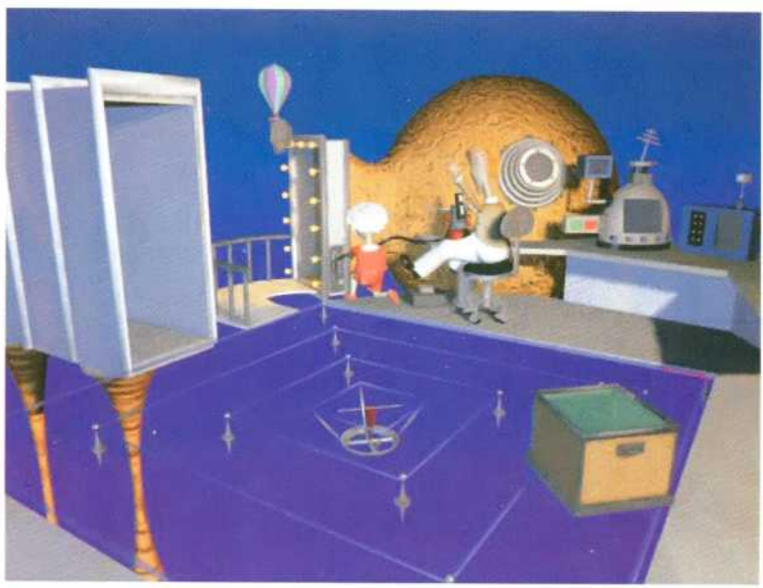
Kombinatorik

Kaum eines der Rätsel – wenn man von denen am Anfang des Spiels absieht – läßt sich auf logische Weise lösen. Nur wenn man versucht, alles falsch zu machen, hat man eine Chance auf Erfolg. Aber was ist unlogischer: einen Kleiderbügel vor die Toilette zu legen, ein Pornoheft oder doch die Nadel? Es bleibt also nur die Möglichkeit, jeden Gegenstand aus dem Inventar (Omas BH) zu nehmen und mit allen Bildschirmobjekten zu kombinieren. Leider wächst das Inventar schnell an, und erkennbare Hotspots existieren nicht. Daher bleibt einem in vielen Situationen nichts anderes übrig, als alle Gegenstände mit jedem Pixel jedes erreichbaren Bildschirms zu kombinieren. Dabei vergehen schnell einige Stunden, da Oma jedesmal vorberechnete Animationen ausführt und in bedächtiger Weise einen Kommentar abgibt. Einen beherzten Druck auf die Escape-Taste sollte man jedoch unterlassen, denn anstatt die Animationen zu überspringen, stürzt *Granny* dabei bestenfalls ab. Auch zu anderen Gelegenheiten beendet sich das Spiel gerne selbst.

DJ-Ausbildung

Neben den seltsamen Rätseln erreicht *Granny* seine gigantische Spielzeit von gut vierzig Stunden vor allem durch die Größe der Spielwelt. Circa fünfzig Bildschirme groß ist das Universum, das der Hase Mad Rabbit erschaffen hat. Jede einzelne Grafik inklusive der zahlreichen Animationen wurde aufwendig gerendert, daher verteilt sich die Spielwelt auf fünf komplett gefüllte CD-ROMs. *Granny* besteht aus etlichen parallel verlaufenden Rätseln, man kann daher fast jeden Ort besuchen – und ständig die CD wechseln. Durch die vielen Animationen und Sprachsequenzen sowie das Wechseln der CDs macht das Spiel einen unglaublich zähen Eindruck. Wer nicht auf solche Multimedia-Elemente steht, baut schnell so einige Aggressionen auf, die zu abgefahrenen Rätsel und die notorisch unpassenden Kommentare der langsamen Oma wirken dabei nicht eben beruhigend.

Harald Wagner ■



Das Laden der strikt vorgegebenen Bewegungen nimmt viel Zeit in Anspruch. Jedes Detail muß einzeln von CD-ROM geholt werden.



In der Küche der Familie Kroton muß Oma erfahren, daß der bösartige Hase Mad Rabbit ihr innig geliebtes Kochbuch gestohlen hat.

Im Vergleich

Auch *Down in the Dumps* und *Toonstruck* nehmen sich nicht ganz ernst. Im Gegensatz zu *Granny* lassen sich die meisten Rätsel in diesen Spielen jedoch mit gesundem Menschenverstand oder Phantasie lösen. Auch ziehen sich die Konkurrenten nicht durch multimediale Spielereien unnötig in die Länge.

Spiel	Wertung
Blade Runner	92%
Toonstruck	85%
Down in the Dumps	85%
Koala Lumpur	75%
Granny	**58%**

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 1 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	86%
Sound	75%
Handling	60%
Multiplayer	-
Spielspaß	**58%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Telstar
Preis	ca. DM 100,-

Die gewaltigste

Bedrohung

des Universums



...und das Unbekannte haben Sie schon immer gefürchtet. Eine bahnbrechende Engine mit 3D-Beschleunigung und atemberaubend schnellen Bildraten, eine mitreißende Handlung, und unübertroffenes Gameplay schlagen ein neues Kapitel in der Wing-Commander-Geschichte auf. Wing Commander™: Prophecy - das Abenteuer beginnt!





Der Original-Soundtrack zum PC-Game. Mit Rammstein, Juno Reactor, KMFDM, exklusiven Songs von Cobalt 60, Das Ich, Project Pitchfork, Die Krupps u.v.a. Gepl. Veröffentlichung: November 97









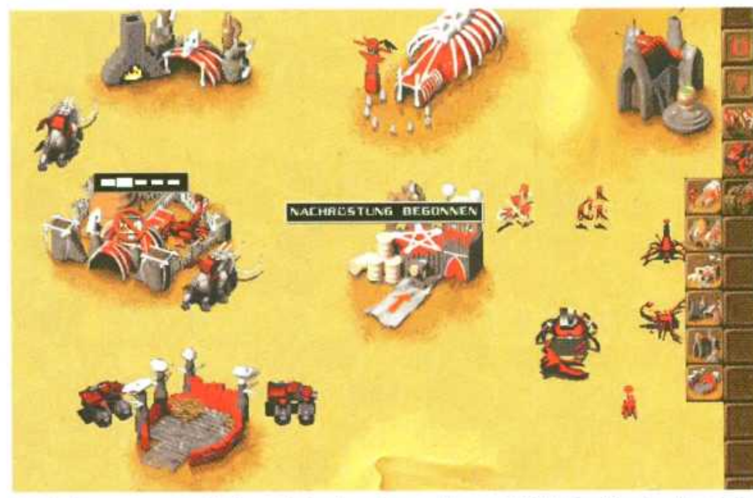
WING COMMANDER
PROPHECY


ORIGIN

KKND Xtreme

Runderneuert

Statt die Fans von KKND mit einer simplen Missionsdiskette abzuspeisen, nahm sich Electronic Arts sein Endzeit-Echtzeit-Strategical noch einmal gründlich zur Brust. Neben zwanzig neuen Missionen bietet die Xtreme-Variante jetzt echte Win95-Unterstützung und überarbeitete Programmfeatures.


KKND hatte vor rund einem Jahr bereits moderne SVGA-Grafik. An der Präsentation mußte für KKND Xtreme also nichts großartig verändert werden.

Extrem viele Tage sind seit der extrem hohen Bewertung von Beam Softwares *KKND* vergangen, was auf extrem viele Neuerungen in der überarbeiteten *„Xtreme"*-Fassung schließen läßt. Im Direktvergleich mit dem erst kürzlich runderneuerten *C&C Gold* schneidet *KKND Xtreme* – zumindest auf dem Papier – eindeutig besser ab: Neben dem verspäteten Upgrade des Programmcodes auf native Windows 95-Unterstützung wurden zwanzig neue Missionen beigepackt, die KI wurde einer Überarbeitung unterzogen, und ein zusätzlicher Spielmodus fehltauch nicht. Das klingt gut – wenngleich eine gewisse Verwirrung beim ersten Programmstart nicht ausbleibt. Die zwanzig neuen Missionen wurden nämlich nicht wie erwartet zu zwei Kampagnen zusammengefaßt, sondern tummeln sich einzeln anwählbar im entsprechenden Menüpunkt. Wer sich sein Ticket für die nächste Mission am liebsten im Schweiße seines Angesichts verdient, wird leider enttäuscht.


Für die neuen Missionen wurden nur schmucklose Briefings entworfen.


Immer noch zeitgemäß: Das User-Interface bietet sehr gute Übersicht.

Angsthase, Pfeffernase!

Wenigstens kann die Qualität der Add-on-Levels nicht bemängelt werden: Die zu gleichen Teilen in Survivor- und Mutanten-Missionen aufgesplitteten Erweiterungen sind im Hinblick auf Spielspaß und Schwierigkeitsgrad etwa vom selben Kaliber wie die beiden Kampagnen der 97er-Urfassung (vgl. PCG 3/97). Aufgrund der verbesserten KI lohnt es sich sogar, die alten Episoden noch einmal durchzuspielen. Der Computer verhält sich weniger berechenbar und spart sich seine Armeen für organisierte Großangriffe auf, anstatt jedes Minigrüppchen sofort in den Tod zu schicken. Vorsicht wird jetzt großgeschrieben – und häufig kommt es vor, daß eine stattliche Streitmacht plötzlich unvermittelt kehrtmacht, weil der Computer die gegnerische Verteidigung anfänglich unterschätzt hat. Wer von den vorgefertigten Missionen die Nase voll hat, wird sich über den neuen „Kaos"-Modus freuen, hinter dem sich nichts anderes als das „Skirmish" aus *C&C 2* verbirgt. Der Computer täuscht dabei eine Multiplayer-Partie mit bis zu vier Spielern vor und übernimmt einfach die Steuerung der drei Opponenten. Auch ohne LAN-Netzwerk können auf diese Weise die fünfzehn neuen Multiplayer-Karten erprobt werden, die den Gesamtbestand auf insgesamt 25 Maps anwachsen lassen. Die Liste der Neuerungen ist mit diesen Features bereits komplett abgehandelt. Was *KKND Xtreme* leider immer noch nicht bieten kann, ist eine Schnittstelle für Internet-Partien.

Thomas Borovskis


Statement


Obwohl mir KKND vor gut einem Jahr sehr gut gefallen hat, würde ich für zwanzig Zusatzmissionen und ein paar IQ-Punkte bestimmt keine 60-70 Mark mehr hinlegen – zumal man noch nicht einmal in der Lage war, die neuen Levels zu „echten" Kampagnen zu bündeln. Wer KKND noch nicht zuhause hat, bekommt für wenig Geld einen soliden C&C-Konkurrenten.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	6
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, 4xCD-Rom, HD 33 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 85 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeit-Strategie	
Grafik	75%
Sound	62%
Handling	85%
Multiplayer	80%
Spielspaß	78%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 69,-



SimCity ist nach wie vor das Aushängeschild von Maxis. Nach diversen Städtepacks, Zusatzlandschaften und Grafikprogrammen gab es mit SimCopter erstmals ein Spiel zum Spiel. Streets of SimCity basiert ebenfalls auf der Städtebausimulation.

Streets of SimCity

Schleichfahrt



Die eckigen Straßenverläufe der Städtebausimulation wurden komplett übernommen. Gewöhnungsbedürftig, aber durchaus liebenswert.



In den Tankstellen kann man seinen Wagen reparieren und aufrüsten lassen. Tanken kann man auch.



Diverse Tuningteile machen selbst aus einem LKW ein Rennfahrzeug.

Bis *SimCity 3000* erscheint, werden noch etliche Monate ins Land gehen, und so freut man sich über jede neue Idee, welche die mühevoll gepflegten Städte von *SimCity 2000* zu neuem Leben erweckt. *Streets of SimCity* gestattet es dem Spieler, durch die Städte zu fahren und nach dem Rechten zu sehen. Von den ständigen Staus der Simulation ist in diesem Spiel aber nichts zu sehen: Maximal acht Fahrzeuge teilen sich die Straßen. Da auch die schönste Stadt für einen Autofahrer bald langweilig wird, hat sich Maxis drei Spieltypen ausgedacht. Zum einen ist der Lieferservice zu nennen, bei dem man herumstehende Kisten auflädt und an anderer Stelle an einen Fußgänger übergibt. Dafür gibt es reichlich Geld, das man in Tankstellen und Waffengeschäften wieder ausgeben kann. Als nächstes gibt es den Action-Modus, bei dem es für jedes abgeschossene Fahrzeug ebenfalls Moneten gibt. Als letztes bietet der Renn-Modus in speziell gestalteten Städten heiße Rennen.

Geisterstädte

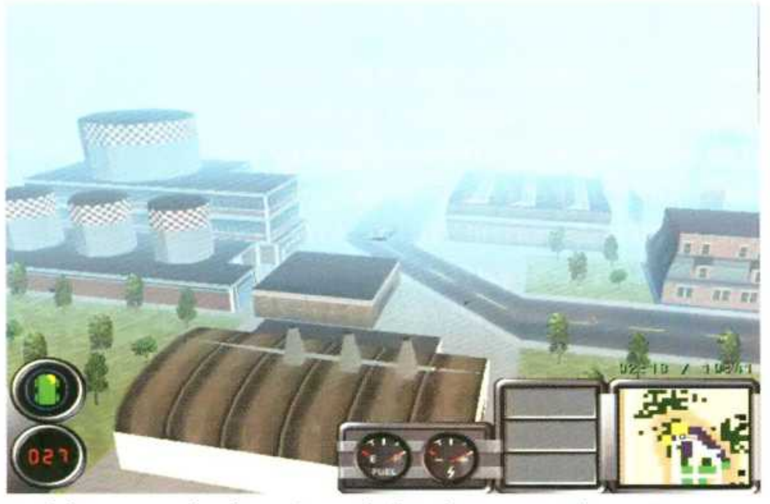
Über fünfzig verschiedene Missionen hat Maxis aus den Kombinationen der drei genannten Modi erzeugt, wobei hauptsächlich der Schwierigkeitsgrad variiert wurde. Mit Hilfe des integrierten Urban Renewal Kits können neue (unbewohnte) Städte erstellt werden, ein weiteres Programm kann diese dann in Rennstrecken verwandeln. Trotz des recht geringen Abwechslungsreichtums ist *Streets of SimCity* spielerisch keinesfalls ärmer als andere actionorientierte Rennspiele. Der eigentliche Wermutstropfen liegt in der Darstellungsgeschwindigkeit: Befinden sich mehr als zwei Fahrzeuge in Sichtweite, sinkt die Bildwiederholrate auch unter Einsatz von 3D-Karten in einstellige Bereiche. Ein genaues Steuern der fünf verschiedenen Fahrzeugmodelle ist dann nicht mehr möglich, und man wird schnell zum Opfer der stets miteinander verbündeten Gegner.

Harald Wagner ■

Statement



Zum Verkürzen der Wartezeit auf SimCity 3000 ist *Streets of SimCity* durchaus geeignet, als eigenständiges Spiel fällt es jedoch durch. Die Grafik ist noch auf dem Stand von *SimCopter*, der Abwechslungsreichtum der Missionen liegt sogar noch weit darunter. Nicht einmal als Rennspiel ist die Software eine ernsthafte Alternative, da die Grafik einfach zu langsam ist.



Dank der stets vorhandenen Sprungfunktion kann man auch vom Auto aus seine detailreichen und arg vernebelten Städte von oben bewundern.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 35MB

RECOMMENDED
Pentium 266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 35 MB

3D-SUPPORT
Direct 3D, 3Dfx (Voodoo)

RANKING

Action	
Grafik	35%
Sound	85%
Handling	67%
Multiplayer	45%
Spielspaß	41%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Maxis
Preis	ca. DM 100,-


PRESTO
STUDIOS


RED ORB
entertainment





Perry Rhodan: Operation Eastside

Eastside Story

Mehrere tausend Jahre alt und trotzdem aussehen wie frisch aus dem Ei gepellt – was sonst nur Rex Gildo und Uschi Glas schaffen, hat Perry Rhodan einem Zellaktivatorchip zu verdanken. Und jetzt wird der ewig-junge Titelheld millionenfach verkaufter Science Fiction-Romane sogar noch unsterblicher: FanPro und Spellbound setzen ihm mit einem PC-Strategiespiel ein Denkmal.

Grundwissen Perry Rhodan, Lektion 1: Der Bursche landet 1971 auf dem Mond, entdeckt dort Außerirdische und versöhnt nebenbei die Völker der Erde. Damit legt er den Grundstein für 1.900 Ausgaben jener berühmten Heftchen, in denen allwöchentlich für erschwingliche DM 2,80 die tollkühnen Abenteuer des gar tapferen Astronauten zelebriert werden. Mit Erfolg: Allein Perrys Homepage gehört zu den meistabgerufenen WWW-Seiten. Nach Büchern, Comics, Sammelkarten und Musik-CDs geht nun ein neuer Stern im *Perry Rhodan*-Universum auf: *Operation Eastside*, ein Weltraum-Strategiespiel auf Rundenbasis. Ihre Mission: Einen bestimmten Prozentsatz der „Eastside" zu kolonisieren. In dieser Ecke der Galaxis gibt es eine einstellbare Zahl von Sonnensystemen (maximal 120) mit jeweils einer Handvoll Planeten, die den sechs beteiligten Rassen (für Kenner: Terraner, Arkoniden, Springer, Akonen, Aras, Topsider) unterschiedlich gute Lebensbedingungen bieten.

Next Generation

Nachdem die ersten Kolonisten auf dem Heimatgestirn gelandet sind, gruppiert man Wohngebäude, Gewächshäuser, Produktionsstätten, Forschungslabors, Raketenbasen, Raumhäfen und Schiffswerften

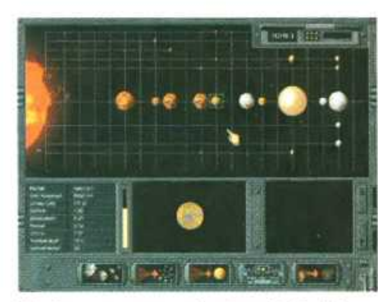


Wer hat da eben „Populous-Grafik" gemurmelt? Die Kolonien werden auf Schnee-, Wüsten-, Vulkan- und Wald-Planeten gegründet.

unterschiedlicher Größe auf einer isometrischen Oberfläche nach alter *SimCity*-Manier. Die Anordnung spielt keine Rolle; allerdings sollten Sie möglichst platzsparend bauen, da das Gelände weder abgesenkt noch angehoben werden kann. „Transmitter" befördern die Bevölkerung sowie Konsumgüter und andere Erzeugnisse zu bedürftigen Siedlungen, die zuvor von Landeeinheiten gegründet wurden. Auf Wunsch können Sie sich dann die Verwaltung dieser Filialen von Administratoren abnehmen lassen, die nicht nur eigenverantwortlich Gebäude aufstellen und Ressourcen verteilen, sondern auch nach Gutdünken Raumschiffe konstruieren.

Hoffentlich Allianz-gesichert

Wenngleich die Sternenwelt bei jedem Spielstart zufällig zusammengewürfelt wird, kehrt bald Monotonie in den intergalaktischen All-Tag ein. Denn allzu viele Freiheiten läßt man Ihnen nicht: Die Abteilung „Raumschiff-Design" besteht gerade mal aus vier Schiebereglern für Panzerung, Schutzschirmgeneratoren, Antriebe und Waffensysteme. Nicht nur in diesem Bereich würde sich der Strategiespieler größeren Einfluß und der *Perry Rhodan*-Fan mehr Bezug zu den Romanen wünschen. Denn ob Sie nun die Topsider oder Arkoniden befehligen, merken Sie zumindest optisch kaum, denn jedes Volk stellt



Ein Sonnensystem im Detail: Farbige Balken zeigen die Lebensqualität.



Erbittert wird die Kolonie gegen feindliche Geschwader verteidigt.



Dreh- und Angelpunkt Ihrer Weltraumeroberung: die Brücke. Dort werden Forschungsergebnisse (rechts oben), aber auch „e-Mails" aufgelistet.



Ein unmoralisches Angebot? Ihre Nachbarn wollen Ihnen Lagerbestände im Austausch gegen mühsam entwickelte Technologien andrehen.

exakt dieselben Gebäude auf. Immerhin läßt sich mit friedlich gesonnenen Rassen handeln, indem man zum Beispiel Forschungsergebnisse gegen dringend benötigtes Material tauscht. Sollten Friedensabkommen, Nichtangriffspakte und Allianzen scheitern, liefern Sie sich mit Ihren Feinden Weltraumkämpfe auf 2D-Hexagonfeldern: Sie plazieren die Raumschiff-Flotten, rücken dem Feind rundenweise auf den Pelz und feuern aus allen Rohren – eine taktisch mäßig anspruchsvolle Prozedur, die optional auch automatisch abläuft.

Alleingelassen

„Handbuch lesen!" Diesen Rat muß man vor allem Einsteigern geben, die angesichts des fehlenden Tutorials und einer nicht immer selbsterklärenden Benutzeroberfläche resignieren. An der Steuerung dürften in erster Linie Fortgeschrittene einiges auszusetzen haben. Beispiel 1: Nach Berechnung einer Runde landen Sie stets auf der Brücke, nicht aber im vorherigen Menü – lästig, wenn man lediglich die Fertigstellung eines Gebäude abwarten möchte. Beispiel 2: Manche Bildschirme sind nur über Umwege zu erreichen; wer handeln will, muß stets in die Kolonie-Ansicht wechseln. Beispiel 3: Bestehende Betriebe lassen sich nicht einfach durch leistungsfähigere, größere ersetzen, sondern müssen zunächst einzeln entfernt werden. Beispiel 4: Anstatt Raumschiffe via Drag & Drop zu einem Zielplaneten zu schicken, wird man zum ständigen Wechsel zwischen Flotten-Übersicht und Sternenkarte genötigt.

Work in progress: Der Multiplayer-Modus

Für ein Strategiespiel dieser Art sieht die 640x480 Bildpunkte-Grafik ganz passabel aus, mal abgesehen von den wenigen, nahezu identischen Zwischensequenzen. Im Hintergrund erklingt dazu die eigens für *Perry Rhodan* arrangierte Weltraumoper „Pax Terra" von Filmkomponist Christopher Franke (*Universal Soldier, Babylon 5*) – Prädikat: genial. Bei Redaktionsschluß noch nicht integriert war der Netzwerk-Modus; da hier vor allem die Kampfsequenzen vielversprechende Besonderheiten aufweisen, werden wir diesen Aspekt bis zur nächsten Ausgabe analysieren und die Ergebnisse nachreichen.

Petra Maueröder ■

Im Vergleich

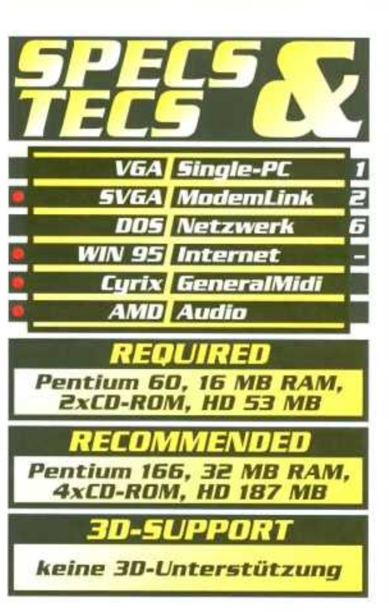
Nicht ganz so nette Grafik, dafür aber viel Tiefgang: Langfristig orientierte Spieler bleiben *Master of Orion 2* treu.

Spiel	Wertung
Master of Orion 2	88%
Pax Imperia 2	74%
Perry Rhodan	67%
Fragile Allegiance	65% (neu)
Deadlock	60% (neu)

Statement



In dieser Besprechung vertrete ich die „Habe *Perry Rhodan* nie gelesen, halte aber das Genre von vornherein schon mal für intereressant"-Fraktion. Kein Problem, schließlich werden keinerlei Vorkenntnisse über „Die größte Weltraumserie" vorausgesetzt. Im Gegenteil: Mit wenigen Modifizierungen könnte man das Programm auch problemlos als „Raumpatrouille Orion: Angriff aus dem All" verkaufen. Eine fundierte Umsetzung, aber mit spärlich dosiertem *Perry Rhodan*-Flair – so sieht das auch Kollege Stangl, bekennender Leser der Saga. Wem empfiehlt man's also, wem rät man ab? *Master of Orion 2*-Profis schweben ohnehin in anderen Komplexitäts-Sphären und brauchen *Operation Eastside* nicht. Dafür fühlt sich der Feierabendspieler recht anständig unterhalten. Doch selbst der wird nach einigen Tagen feststellen: Dies ist kein Programm für die Ewigkeit – dafür hätte es diffizilerer Spielziele und zuschaltbarem Tiefgang bedurft.



RANKING

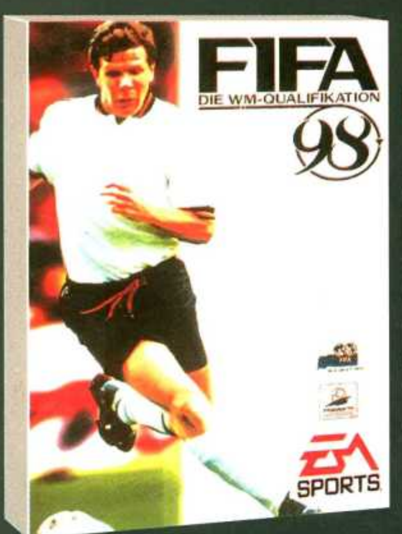
Strategie	
Grafik	65%
Sound	85%
Handling	60%
Multiplayer	- %
Spielspaß	67%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	FanPro
Preis	ca. DM 100,-

Jetzt zuschlagen:

1 Spiel gratis!

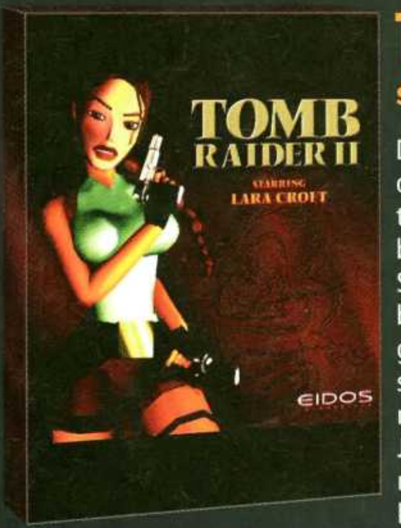
Werben Sie einen neuen Abonnenten für PC GAMES oder PC GAMES PLUS und erhalten Sie als Dankeschön eine der unten abgebildeten Prämien – kostenlos! Dieses Angebot gilt nur für Leser, die nicht innerhalb der letzten 12 Monate schon Abonnent waren!



FIFA 98:
Die WM-Qualifikation

Bei EA Sports gehen einem die Superlative aus: Nach den besten Simulationen in Sachen Basketball (NBA Live 98) und Eishockey (NHL 98) präsentieren die kanadischen Spezialisten für Sportsimulationen das beste Fußballspiel weit und breit. Eine 3Dfx-Grafikkarte vorausgesetzt, erleben Sie Fußball wie im Fernsehen – atemberaubende Kameraperspektiven und aufwendiges Motion-Capturing (unter Beteiligung von Andy Möller) setzen die Superstars aller WM-Nationalmannschaften in Szene.

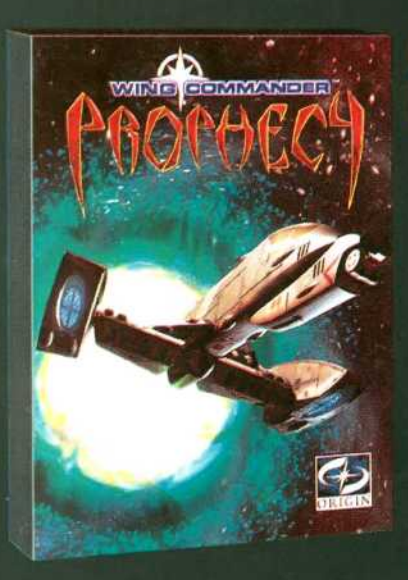
Systemvoraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, 3Dfx-Grafikkarte, Win95



Tomb Raider II
starring Lara Croft

Das „Superweib" ist wieder da: In der Fortsetzung des Action-Adventures Tomb Raider besteht das spicigste aller Spice Girls wieder haarsträubende Abenteuer in 18 gigantischen Levels. Atmosphäre, Rasanz und Kulissen rechtfertigen Vergleiche mit James Bond- und Indiana Jones-Filmen. Hinzu kommen knackige, aber faire Puzzles, hinterlistige Gegner und eine Spielbarkeit, die dank präziser Steuerung ihresgleichen sucht. Lara Croft und CORE Design in Hochform – für Action-Fans unverzichtbar!

Systemvoraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Direct3D-fähige Grafikkarte, Win95



Wing Commander
Prophecy

Weniger Videosequenzen, dafür mehr Spiel – damit reagiert Hersteller Origin auf die Forderungen Hunderttausender Wing Commander-Fans, die sich in der fünften Folge des Weltraum-Actionspiels auf noch eindrucksvollere Grafik (erstmals mit 3Dfx- bzw. Direct3D-Unterstützung) und noch pompösere Spezialeffekte freuen dürfen. Wieder mit dabei: Draufgänger Maniac (Tom Wilson) und Blair (Mark „Luke Skywalker" Hamill). Ein Spiel wie ein guter SF-Film – spannend und actionreich von der ersten bis zur letzten Minute.

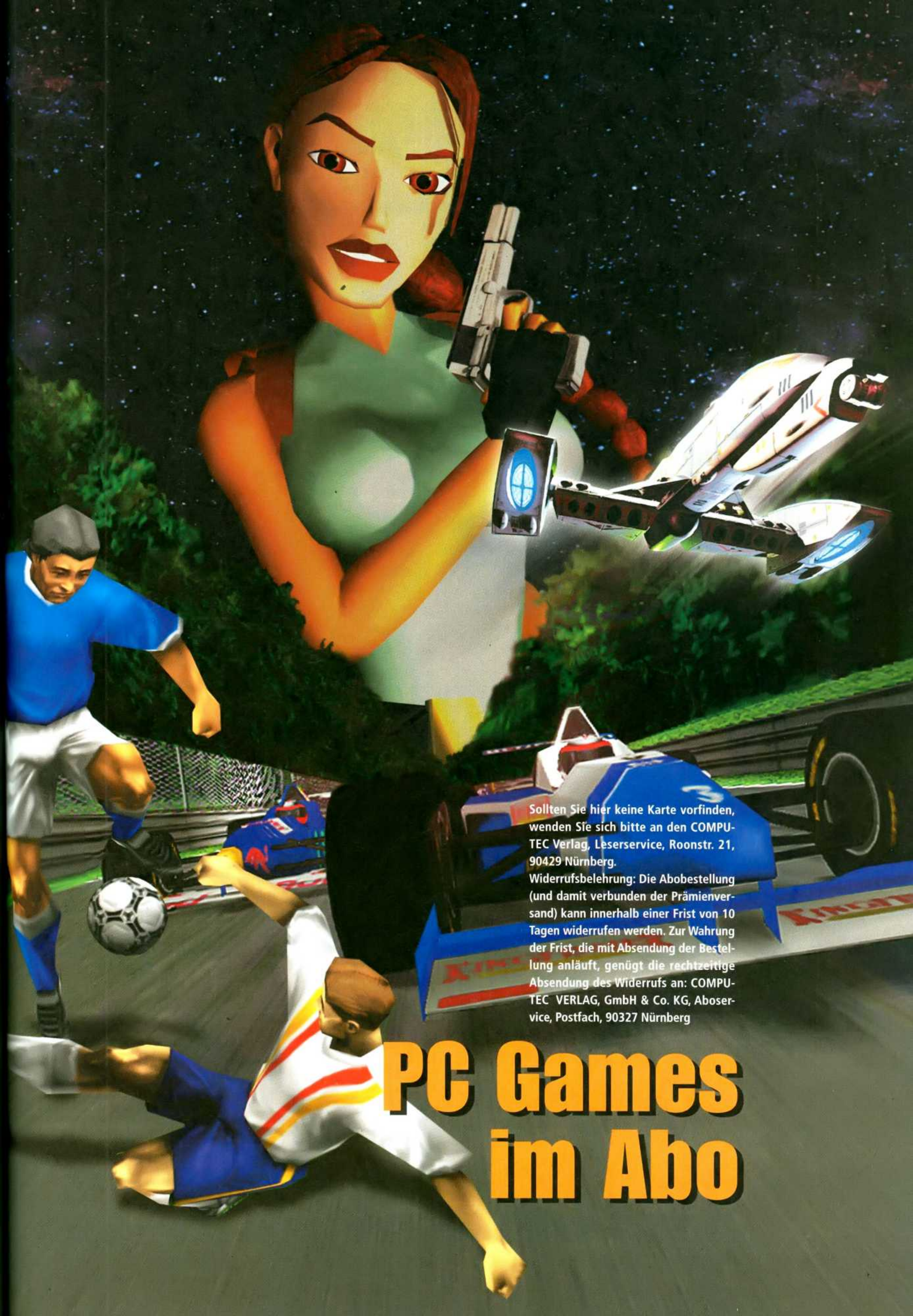
Systemvoraussetzungen: Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, optional: Direct3D oder 3Dfx, Win95



F1 Racing Simulation

Die derzeit stärkste Formel 1-Rennsimulation verknüpft die Edeloptik von Formel 1 (Psygnosis) mit der Realitätsnähe und der Setup-Vielfalt des legendären Grand Prix 2 von MicroProse. Steigen Sie in das Cockpit von Michael Schumachers Ferrari ein und zeigen Sie Ihren Konkurrenten auf den Original-Rennstrecken in aller Welt, was eine Harke ist. Sensationelle 3Dfx-Grafik, perfekte Steuerung und Multiplayer-Optionen katapultieren F1 Racing Simulation auf die Pole Position in diesem Genre.

Systemvoraussetzungen: Pentium 120, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Direct3D-fähige Grafikkarte, Win95


Sollten Sie hier keine Karte vorfinden, wenden Sie sich bitte an den COMPUTEC Verlag, Leserservice, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.
Widerrufsbelehrung: Die Abobestellung (und damit verbunden der Prämienversand) kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG, GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg
PC Games
im Abo



Sentient

Welt der Antike

Blade Runner verwendete als erstes Adventure eine Künstliche Intelligenz für die „Bewohner" einer Spielwelt. Dieses neuartige Spielerlebnis wollen natürlich auch andere Hersteller bieten, Psygnosis' Sentient ist einer der ersten Konkurrenten.

Außerhalb der theoretischen Grenzen des Weltalls wird eine Sonne entdeckt. Nach der Freilegung einer aktiven Kenionenquelle im Inneren des Gestirns wird dort eine Raumstation errichtet, die sämtliche Energieprobleme dauerhaft lösen soll. Leider bricht an Bord eine geheimnisvolle Strahlenkrankheit aus, der Captain wird ermordet, und ein Terrorist treibt auf der Station sein Unwesen. In dieser Situation wird der Spieler an Bord der Raumbasis gebracht und auch gleich von einer spektakulären Explosion begrüßt. Von nun an muß man eigentlich nur noch ums nackte Überleben kämpfen, da die Station in wenigen Tagen in die Sonne stürzen wird. Fünf unabhängige Plots sind in *Sentient* enthalten, in denen man die Krankheit besiegen, den Mord aufklären oder eine Meuterei verhindern kann. Die riesige Station, die mit 60 Personen recht dünn bevölkert ist, bietet dazu zahlreiche, gut versteckte Hinweise.

Statement



In *Sentient* stecken zahlreiche gute Ansätze, die den Spieler beispielsweise durch Zeitlimits bei Laune halten. Auch die noch immer seltene 3D-Umgebung und die wirklich guten Handlungsstränge sprechen für das Adventure. Die groben technischen Mängel lassen diese Qualitäten aber kaum zur Geltung kommen, so daß schnell jeglicher Spielspaß verdorben ist.

Textadventure

Das 3D-Adventure ist in mehrerer Hinsicht recht altbacken ausgefallen. Einerseits ist die 3D-Grafik extrem pixelig und langsam, andererseits ist die Bedienung über Textmenüs und Auswahllisten längst nicht mehr Stand der Technik. Zusätzlich bewegt sich die Spielfigur manchmal selbständig umher, und der Mauszeiger springt in bedächtigen Schritten über den Bildschirm. Auch von den selbständigen Handlungen der Besatzungsmitglieder, die sogar miteinander kommunizieren sollen, ist nichts zu bemerken – sobald der Spieler einen Raum betritt, verfallen sie jedenfalls in Schweigen und geben stets die gleichen Handlungsanweisungen. Immerhin gibt es neun unterschiedliche Lösungswege, die für eine lang anhaltende Motivation sorgen.

Harald Wagner ■



Gespräche, Tätigkeiten und Inventar werden über solche Sprechblasen gesteuert. Die ungenaue Maussteuerung macht die Auswahl zur Glücksache.



Ist der Spieler „bewußtlos", gerät er in diese hübsch eingerichteten Traumwelten.



Besitzt man eine der unterstützten 3D-Karten, so ist die Grafik-Engine recht schnell.



Die 3D-Engine vergreift sich nur allzu oft gehörig in den Farben, wodurch kleinere Gegenstände sehr schwer auszumachen sind.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 60 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 380 MB

3D-SUPPORT
Matrox Mystique, Rendition Verité

RANKING

Adventure	
Grafik	30%
Sound	65%
Handling	30%
Multiplayer	-
Spielspaß	47%

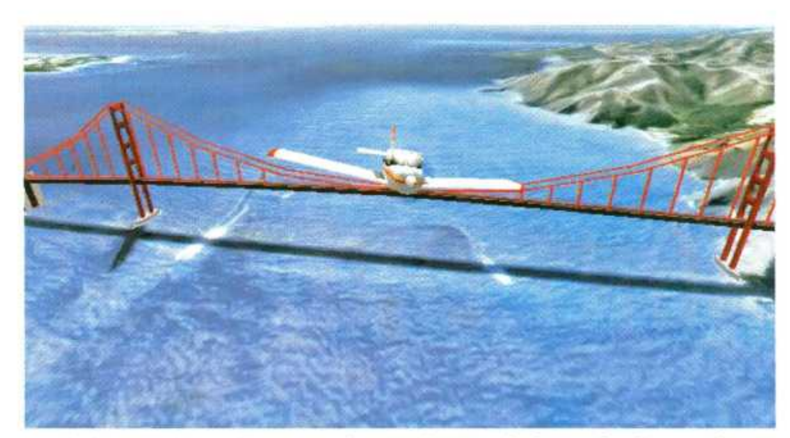
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 89,95



Über den Wolken...hat man gar schöne Aussichten. Daß die Nachbildung dieses Umstandes ausreicht, um ein erfolgreiches Spiel zu erschaffen, hat Looking Glass bereits mit Flight Unlimited bewiesen. Noch schöner und anspruchsvoller soll der Nachfolger sein, der nun endlich verfügbar ist.

Flight Unlimited 2

Stadtrundflug



Durch die gemalten Schatten erscheinen die 3D-Objekte nicht als Fremdkörper. Dennoch sind sie schon aus großer Entfernung zu erkennen.



Im Tiefflug fallen die Texturpixel sofort ins Auge, aus größerer Höhe wirkt die Grafik aber sehr realistisch.



Die Wahl der Startbahn wird nicht dem Spieler überlassen: Der Tower meldet die Startbahn über Funk.

Die komplette San Francisco Bay Area wurde auf Basis aktueller Satellitendaten akkurat nachgebildet und alle Flughäfen nennenswerter Größe mitsamt allen spezifischen Funkeinrichtungen auf die Landschaften gesetzt. Fünf Flugzeugtypen stehen dem Spieler zur Verfügung, um die malerischen Gefilde von oben begutachten zu können. Das ist nichts neues, bereits die Vorgängerversion *Flight Unlimited* konnte mit erstaunlich schönen und genauen Grafiken aufwarten. 3D-Objekte waren allerdings Mangelware, so daß sich *Flight Unlimited* (ebenso wie alle anderen zivilen Flugsimulationen) nicht für den Tiefflug eignete. In der neuen Version hat sich das geändert: Brücken, Schiffe, Städte, Sportstadien und vieles mehr findet sich allerorten, so daß sich nun ein Flug über die Sehenswürdigkeiten der amerikanischen Westküste lohnt. 46 Flughäfen streiten sich auf ihren jeweiligen Funkfrequenzen um die Kontrolle der vielen Flugzeuge, deren Flugrouten in Echtzeit berechnet werden.

Beschäftigungsprogramm

Um den Spieler auf Dauer bei der Stange zu halten, hat Looking Glass eine recht gute Flugschule integriert. In sechs Unterrichtseinheiten wird die hohe Schule des Startens und Landens erläutert, vor allem dem Funk wird ein hoher Stellenwert eingeräumt. Außerdem gibt es 25 sogenannte Adventures, in denen der Spieler vorgegebene Aufgaben erfüllen muß. Die Landung auf einem Flugzeugträger gehört ebenso dazu wie eine Instrumentenlandung oder das Fliegen durch einen Orkan. Eigene Adventures lassen sich auf einfache Weise erstellen, Landschaftsobjekte, Flugzeuge oder gar Landschaften aber nicht. *Flight Unlimited 2* ist ein geschlossenes System, für das keinerlei Zusatzpakete geplant sind. Die rechenintensiven Bodenobjekte machen den Einsatz von 3D-Karten fast unumgänglich, aber selbst mit dieser Unterstützung läuft ein Flug durch die Häuserschluchten in Zeitlupe ab.

Harald Wagner ■

Statement



Flight Unlimited 2 ist die schönste zivile Flugsimulation, die momentan erhältlich ist. Die Grafikgeschwindigkeit liegt allerdings teilweise erheblich unter der des *MS Flight 98* und läßt damit keine genaue Steuerung der Flugzeuge zu. Die Komplexität der Simulation liegt ebenfalls unter derjenigen der Mitkonkurrenten, für die es darüber hinaus zahllose Zusatzszenarien gibt.



Nur Gebäude mit mehr als zehn Stockwerken werden dreidimensional dargestellt. Daher kann man sogar mitten in Vororten landen.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
● WIN 95	Internet	-
● Cyrix	GeneralMidi	
● AMD	Audio	

REQUIRED

Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 184 MB

RECOMMENDED

Pentium 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 220 MB

3D-SUPPORT

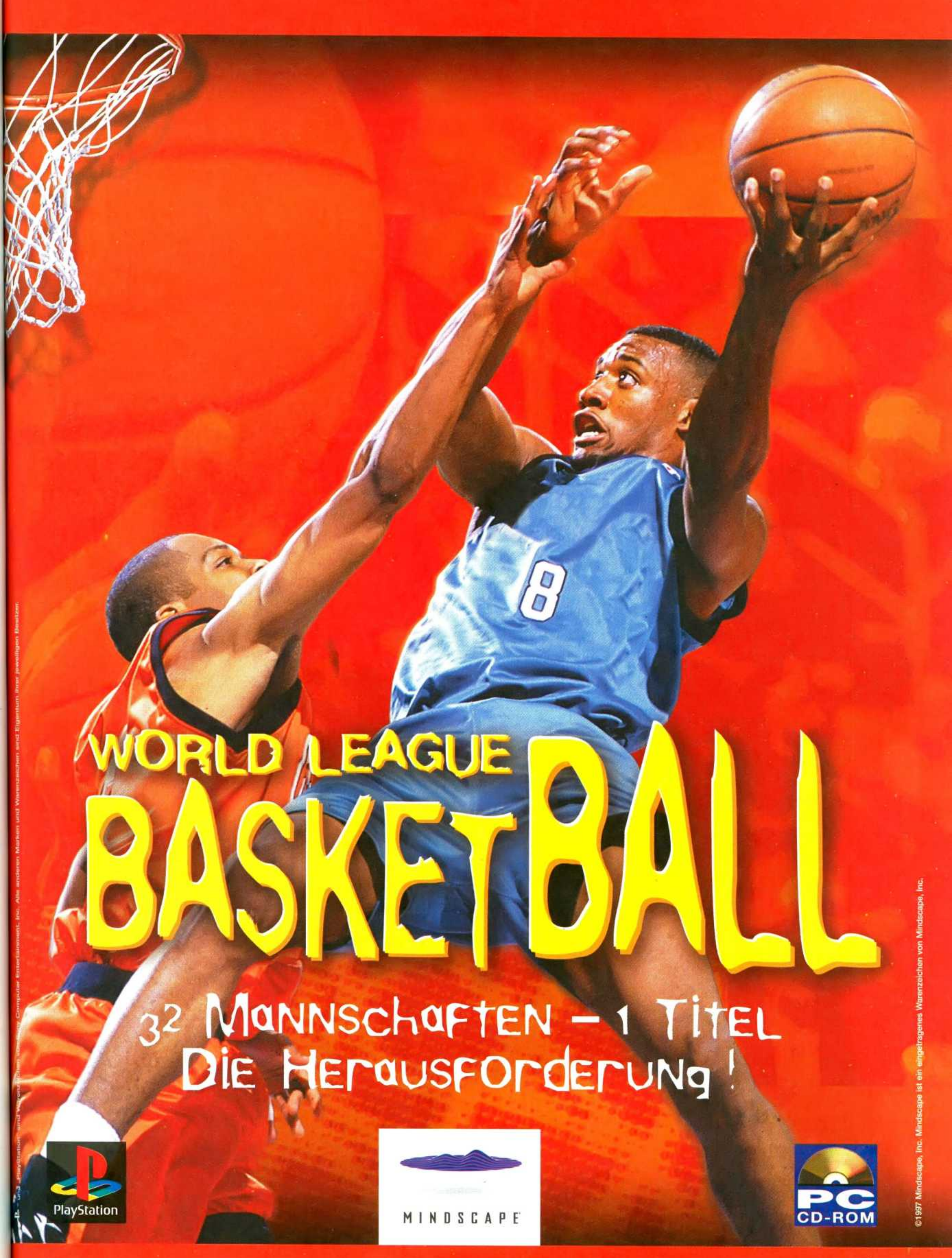
Direct3D

RANKING

Flugsimulation	
Grafik	81%
Sound	72%
Handling	78%
Multiplayer	- %
Spielspaß	66%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Looking Glass
Preis	ca. DM100,-

MINDSCAPE world league basketball



MINDSCAPE International · Zeppelinstr. 321 · 45470 Mülheim a. d. Ruhr · Tel.: (02 08) 9 92 41-0 · Fax: (02 08) 9 92 41-29
www.mindscape.com

Battlespire

Rätselraten

Daggerfall, das umfangreichste Rollenspiel aller Zeiten, hat trotz aller Proteste der Fans nie deutschen Boden erreicht. Der „kleine Bruder" Battlespire soll durch eine geringere Größe und eine dichtere Story endlich auch in Deutschland den Rollenspielboom einläuten.

Bethesda Softworks wehrt sich energisch gegen die Unterstellung, *Battlespire* sei der Nachfolger von *Daggerfall.* Einerseits will man damit zeigen, daß *Battlespire* nicht die zahllosen Bugs geerbt hat, die Virgin Interactive vor etwa einem Jahr dazu veranlaßt haben, auf eine Veröffentlichung von *Daggerfall* zu verzichten. Andererseits handelt es sich bei *Battlespire* aber fast schon um ein actionlastiges Adventure, so daß sich der Vergleich mit dem Hardcore-Rollenspiel verbietet. Zu Beginn wird der Spieler in ein Verlies geschickt, in dem angeblich nur seine magischen und kriegerischen Fähigkeiten getestet werden sollen. Bald findet er aber Schriftrollen, in denen eine gewisse Vatasha um Hilfe fleht und von Verrat und Aufruhr die Rede ist. Tatsächlich wurde man in das Abenteuer gesendet, um Daedra Lord Mehrunes Dagon zu besiegen. Dieses vierarmige Monster hat den Battlespire besetzt, einen riesigen Turm mit magischen Fähigkeiten, auf den sich die gesamte Staatsmacht gründet.

Zwang zum Denken

Das Spiel ist in sieben Abschnitte unterteilt, die jeweils eine eigene Thematik besitzen. Eine von Geistern bewohnte Gruft ist ebenso zu finden wie eine lauschige Insel oder ein belagertes Schloß. Um den jeweils nächsten Level zu erreichen, müssen etliche Aufgaben gelöst werden. Wie in einem herkömmlichen Adventure findet man durch Gespräche oder schriftliche Aufzeichnungen Hinweise auf diese Aufgaben und deren Lösung. Würde man jeden Raum durchsuchen, jeden Schalter umlegen und jeden beweglichen Gegenstand mitnehmen, könnte man das Ziel allerdings auch erreichen. Hier greift der Rollenspielaspekt: Abhängig von der Körperkraft der Spielfigur kann man nur begrenzte Mengen an Material mitnehmen, Tätigkeiten wie Springen oder Tauchen werden erschwert. Die Räumlichkeiten sind überfüllt mit feindlichen Kreaturen, die dem Spieler meist nichts Gutes wollen. Sie attackieren mit Schwertern und Zaubersprüchen, machen sich unsichtbar oder verbreiten Gift. Ein zielloses Vorgehen ist daher nur selten von Erfolg gekrönt.

Zahlenspiele

Der Begriff Rollenspiel ist in den Ohren der meisten Spieler



Nutzt man die Beweglichkeit zahlreicher Objekte, kann man sich Zugang zu versteckten Schätzen verschaffen. Stets sollte man die Augen offenhalten.



Ein einfach zu bedienendes Inventory gestattet das schnelle Umziehen und Bewaffnen sowie den Konsum von magischen Tränken.





Von Highcolor und Lightning-System ist in den Städten nicht viel zu sehen.



Riesige Apparaturen lassen sich zum Bauen von Abkürzungen einsetzen.

gleichbedeutend mit undurchschaubarer Zahlenalgorithmik, komplizierter Verwaltung einer ganzen Gruppe von Spielfiguren und dem Fehlen eines konkreten Spielzieles. Die meisten Rollenspiele der letzten Jahre bestätigen hundertprozentig diese Vorurteile, lediglich *Lands of Lore 2* konnte in fast allen Belangen den Standard anderer Genres erreichen. Auch *Battlespire* versteht es geschickt, die Rollenspiel-Engine, die in fast identischer Form auch in Daggerfall verwendet wurde, vor dem Spieler zu verbergen. Lediglich zu Beginn des Spiels muß man eine Charakterklasse auswählen, über die spezielle Fähigkeiten wie beispielsweise Zaubern, Schwertkampf oder Schwimmen, aber auch persönliche Eigenschaften wie Stärke, Glück oder Willenskraft bestimmt werden. Entschließt man sich dazu, eine eigene Klasse zu erstellen, eröffnen sich zahlreiche Wahlmöglichkeiten. So kann man sich bestimmte Fähigkeiten erkaufen, indem man auf andere Fähigkeiten, auf bestimmte Waffengattungen oder die Regeneration von Manapunkten verzichtet. Das Aufsteigen des Characters in eine höhere Stufe wurde auf einfache Weise gelöst: Vor jedem Spielabschnitt muß der Spieler hinzugewonnene Bonuspunkte auf seine Fertigkeiten verteilen.

Treuebruch

Man spielt *Battlespire* stets mit nur einer Spielfigur, die ungeliebte Verwaltung einer Partie ist daher nicht zu finden. Dennoch muß man sein Dasein keineswegs als Einzelkämpfer fristen: Zahlreiche Monsterrassen sind von wankelmütiger Natur und lassen sich dazu überreden, die Seiten zu wechseln. Vor allem im dritten Level, in dem fast unsichtbare und vor allem bereits tote Geister die Verliese unsicher machen, ist dieses Feature eine unschätzbare Hilfe. Die übergelaufenen Monster kämpfen fortan für den Spieler, so daß man sich von etlichen Kämpfen fernhalten kann. Weniger verläßlich, aber meist unterhaltsamer sind menschliche Mitspieler, mit denen man ebenfalls das Spiel bestehen kann. Ein Netzwerk vorausgesetzt, können acht Teilnehmer in drei verschiedenen Modi miteinander spielen. Das Deathmatch erinnert stark an übliche 3D-Actionspiele, der kooperative Modus enthält den kompletten Spielinhalt der Solovariante. Mit einem übermächtigen Charakter im ersten Spielabschnitt zu wüten, ist übrigens nicht möglich: Charakter- und Spiellevel müssen auch in diesem Modus identisch sein.

Erst innerhalb der Häuser und Dungeons kann man die Fähigkeiten der Grafik-Engine erahnen. Schöne Lichteffekte werden durch große Pixel erkauft.

Augenschein

Einen dicken Minuspunkt erhält *Battlespire* für die Grafik. Die Darstellung ist extrem pixelig, auch im hochauflösenden Modus sind die Texturen alles andere als schön. Zudem ist die Darstellung recht langsam. Daß es auch anders geht, beweist Bethesda Softworks mit X-Car (noch nicht in Deutschland erhältlich): Das wesentlich flottere Autorennspiel basiert auf der gleichen Grafik-Engine und unterstützt sogar 3D-Karten. Immerhin wird das Rollenspiel in der (von uns getesteten) fehlerbereinigten Version ausgeliefert, die meisten Bugs der längst erschienenen US-Ausführung bleiben uns daher erspart.

Harald Wagner ■

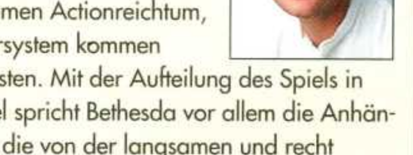
Im Vergleich

Lands of Lore 2 und sogar das um Jahre zu spät erschienene DSA 3 zeigen, daß eine zeitgemäße Grafik auch im Rollenspielsektor möglich ist. Battlespire erreicht nur eine Grafikqualität, die vor etwa vier Jahren aktuell war – dies schlägt sich wegen der Actionlastigkeit auch in der Spielspaßwertung nieder.

Spiel	Wertung
Lands of Lore 2	90%
Darggerfall - The Elder Scrolls	87%
DSA 3 - Schatten über Riva	85%
Battlespire	**77%**
Betrayal in Atara	77%

Statement

Battlespire ist eine gelungene Mischung aus Adventure, Action und Rollenspiel. Aufgrund gut verteilter Hinweise weiß man stets, was zu tun ist, Monster und Fallen sorgen für einen angenehmen Actionreichtum, und dank Magie- und Charactersystem kommen auch Rollenspielfans auf ihre Kosten. Mit der Aufteilung des Spiels in vergleichsweise kleine Einzellevel spricht Bethesda vor allem die Anhänger von Action-Adventures an – die von der langsamen und recht schmucklosen Grafik allerdings schwer enttäuscht sein dürften.





SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 191 MB

RECOMMENDED
Pentium 266, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 191 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Rollenspiel	
Grafik	50%
Sound	70%
Handling	87%
Multiplayer	89%
Spielspaß	**77%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bethesda
Preis	ca. DM100,-



Rising Lands: Die Herrschaft der Clans

Weltverbesserer

Kürbisse ernten, Bären züchten, Nashornreiter ausbilden, Heißluftballone steigen lassen, Zirkuszelte aufstellen, Kürbis-Erntemaschinen erforschen – was muß das für ein seltsames Echtzeitstrategiespiel sein, in dem Ihre Untertanen derlei bizarren Hobbys nachgehen?

Wenn sie nicht gerade *F1 Racing Simulation* programmieren, stehen Frankreichs Hersteller gemeinhin im Schatten der US-Konkurrenz. Microids zum Beispiel hat diese unbefriedigende Situation Perlen wie dem unsäglichen Jump& Run *Isnogud* zu verdanken. Das aktuelle Projekt *Rising Lands* ist eine „Zivilisationssimulation in Echtzeit", die mit durchweg gerenderter Grafik (640x480 bzw. 800x600 Bildpunkte) aufwartet und ein bißchen wie *WarCraft 2* aussieht – aber sich dummerweise nicht so brillant spielt. Als Chef der „Blauen" (nicht zu verwechseln mit den Anonymen Alkoholikern) führen Sie Ihr Volk durch 25 knackige Missionen und verbünden sich möglichst bald mit den drei anderen Clans, da Sie nur mit vereinten Kräften eine Chance gegen Mördergilde und Schattenwesen haben. Zu Beginn jedes Einsatzes müssen Sie sich bereits definitiv für ein Forschungsgebiet (Landwirtschaft, Bauwesen, Militär, Religion/ Magie) entscheiden, was während des Spiels einige der 70 „Erfindungen" hervorbringt. Wer Heiligtümer, Kasernen, Bibliotheken, Priester, Helikopter, Flammenwerfer und Bärenreiter haben will, braucht Kürbisse, Steine und Metallschrott. Damit Bauern, Bauarbeiter und Mechaniker das Material automatisch zur „Höhle" bringen, muß zunächst umständlich eine Waypoint-Route per Strg-Taste eingerichtet werden. *Rising Lands* zählt nicht zu den temperamentvollsten Echtzeitstrategiespielen: Neue Einheiten werden einzeln durch ein kompliziertes Verfahren aus angelockten Siedlern rekrutiert – allein die Aufbauphase schleppt sich deshalb schier endlos dahin.



Der unzerstörbare Heißluftballon dient u. a. zum Aufklären der Karte.





Schlachtfest: Eindringlinge raffen unsere Bauern dahin (rechts oben).



Tausche drei Bauern und etwas Metallschrott gegen 30 Kürbisse: Mit Alliierten lassen sich prächtige Geschäfte zum beiderseitigen Vorteil abschließen.

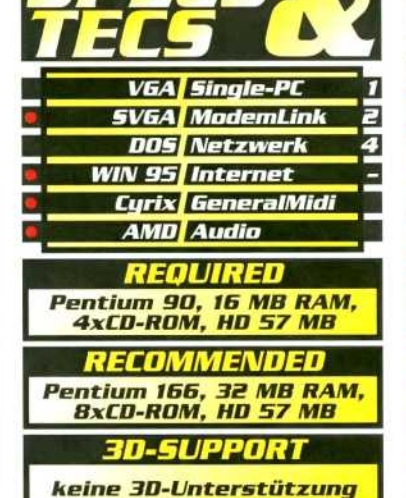
Slow Motion

Immerhin läßt sich die Spielgeschwindigkeit in vier Stufen regulieren. Einige der Spezialitäten von *Rising Lands:* Boote, Markt und Hangar vorausgesetzt, dürfen Sie mit Ihren Verbündeten Ressourcen und Einheiten austauschen. Die Einheiten müssen regelmäßig einen Kürbis verdrücken (sonst sterben sie einen qualvollen Hungertod) und erlangen mit mehr Erfahrung zum Beispiel eine bessere Panzerung oder ein größeres Sichtfeld. Daß man unterm Strich nicht mehr von einer gelungenen *WarCraft 2*-Reproduktion sprechen kann, liegt am schwachen Pathfinding (Einheiten laufen die seltsamsten Umwege oder blockieren sich gegenseitig), der dürftigen Zauberspruch-Auswahl, dem kläglichen Multiplayer-Modus mit seinen fünf Karten und dem fehlenden Editor. Außerdem unschön: Freund und Feind verfügen über exakt dieselben Einheiten und Gebäude wie Sie, was häufig zu Verwechslungen führt.

Petra Maueröder ■

Statement

Rising Lands ist wie Halloween: Jede Menge Kürbisse und ein bißchen gruselig – zumindest, was das Spieldesign angeht. Prädikat: „Steht im Laden, bevor's fertig ist". Mit 2D-Grafik der Sorte „ganz nett", Macken bei KI und Steuerung und krampfhaft eingestreuten „Neuerungen" kann die phantasievolle Microids-Produktion weder dem 2 Jahre alten *WarCraft 2* noch einem *Age of Empires* das Wasser reichen.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 57 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 57 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeit-Strategie	
Grafik	65%
Sound	55%
Handling	60%
Multiplayer	35%
Spielspaß	**57%**

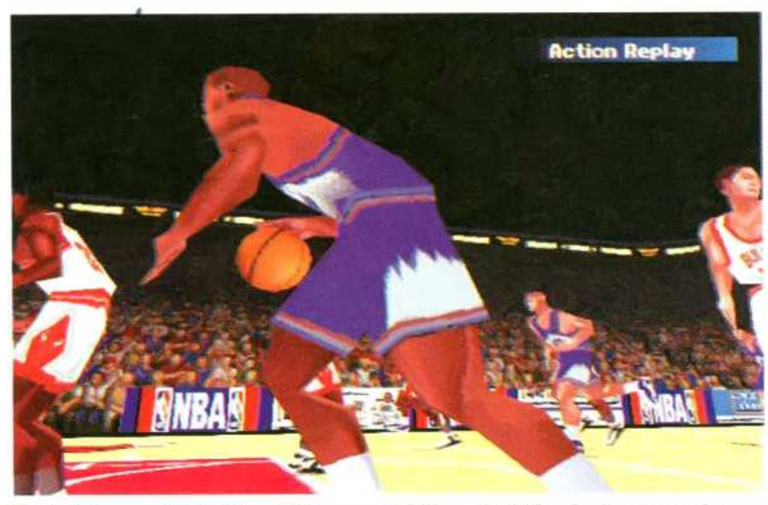
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microids
Preis	ca. DM 90,-



Basketball dürfte mittlerweile die am häufigsten simulierte Sportart sein. Nach mehr als zehn PC-Titeln, die 1997 das Licht der Welt erblickten, ist noch immer kein Ende dieser Flut abzusehen. Auch Segas NBA Action 98 hat seine Daseinsberechtigung.

NBA Action 98

Korbware



Nach jedem spektakulären Spielzug wird dieser in Nahaufnahmen wiederholt. Chick Hearn spricht dazu einen realistischen Kommentar.



Schöne Dunk-ins sind bei NBA Action 98 an der Tagesordnung. Auch seltene Spielzüge wurden integriert.



An den Shirts der Spieler sind sogar deren Namen abzulesen.

Daß die Welt nach den zahlreichen Neuerscheinungen des letzten Jahres immer noch Basketball-Simulationen braucht, hat eine ganze Menge Gründe. Außer den grundsätzlich exorbitanten Hardwareanforderungen ist vor allem die Spielbarkeit zu nennen. Da jeder Spieler seine eigenen Vorstellungen von der optimalen Anzahl an Features hat, kann es das endgültige Spiel wohl niemals geben. Während *NBA Live 98* eine echte Simulation mit hochkomplexer Bedienung und *Space Jam* ein simples Actionspiel ist, versucht sich *NBA Action 98* als Kompromiß. Durch die Anwendung aller Turnierregeln und die sehr ordentliche Spielgestaltung der computergesteuerten Mitspieler kommen Simulationsfans auf ihre Kosten, dem Actiongedanken wird durch eine relativ einfache Bedienung Rechnung getragen. Zwar sind mindestens vier Tasten notwendig, um den Ball erfolgreich in Richtung Korb zu bewegen, im Vergleich mit anderen Spielen dieses Genres ist dies aber eine recht moderate Anzahl.

Slow Motion

NBA Action 98 ist bestens ausgestattet: Alle 29 NBA-Teams und über 340 Spieler der Saison 96/97 sind mitsamt all ihren Eigenschaften enthalten, zusätzlich erlaubt ein Editor das bequeme Erstellen eigener Spieler. Bei Sportspielen geraten dank des Engagements von Electronic Arts immer mehr die grafischen Qualitäten in den Vordergrund. Auch Segas *NBA Action 98* kann mit voll texturierten Polygonfiguren aufwarten, die im Highcolor-Modus recht realistisch wirken. Die zahlreichen Bewegungsabläufe und „Special Moves" bestimmter Spieler tragen ebenfalls ihren Teil dazu bei. Das einzig nennenswerte Manko des Spiels ist die Geschwindigkeit, mit der die Grafik auf den Bildschirm gelangt: Mehr als 15 Bilder pro Sekunde waren auf der empfohlenen Konfiguration nicht zu messen – für die schnelle Sportart Basketball ein viel zu geringer Wert.

Harald Wagner ■

Statement



Für viele Spieler dürfte *NBA Action 98* DIE Lösung sein. Das Spiel von Sega Sports ist einfach zu beherrschen, ohne dabei ins Alberne abzurutschen, und gleichzeitig komplex genug, um Raum für eigene Strategien zu bieten. Damit wäre die Simulation durchweg empfehlenswert, wäre da nicht die im Vergleich zu seinen Konkurrenten etwas schlappe Grafik.



In dem Getümmel in Korbnähe ist oftmals nur Dennis Rodman zu erkennen. Seine lilafarbenen Haare deuten auf die wichtige ????Anspielstation.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC
SVGA	ModemLink
DOS	Netzwerk
WIN 95	Internet
Cyrix	GeneralMidi
AMD	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 18 MB

RECOMMENDED
Pentium 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 103 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Sportspiel	
Grafik	73%
Sound	75%
Handling	60%
Multiplayer	60%
Spielspaß	**80%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SEGA Sports
Preis	ca. DM 100,-



CEREBRAL CORTEX
OCCIPITAL LOBE
IDENTIFIKATION: TERRANER
MENSCHLICHER MUTANT
MILITÄRISCH ORGANISIERT
www.stormfels.de
...TRAUMA
In Kürze live auf Ihrem Bildschirm
Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels
WARCRAFT II
StarCraft

Sega Touring Car Championship

Starke Pferde

Sega läßt nicht locker: Ein Spielhallen-Klassiker nach dem anderen landet dank der emsigen Japaner auch auf dem heimischen PC. Sega Touring Car Championship ist der neueste Versuch, die Zocker weg von der Formel 1 hin zu anderen Rennsport-Klassen zu locken. Die PC-Version bietet einige Änderungen gegenüber dem Vorbild aus der Spielhalle.



Gehen Sie gelegentlich mal in eine Spielhalle? Dann wird Ihnen sicher schon *Sega Touring Car Championship* aufgefallen sein, eine beinharte, aber ungemein packende Simulation dieser Rennklasse. Weitab von den hochgezüchteten Edelflitzern der Formel 1 hetzen Sie hier mit PS-starken Tourenwagen über drei Kurse, die dem Fahrer viel Konzentration abverlangen. Vier Boliden stehen zur Auswahl: die allradgetriebenen Alfa Romeo 155V6TI und Opel Calibra V6 sowie die Frontriebler AMG Mercedes C-Klasse und Toyota Supra GT. Jeder Wagen besitzt unterschiedliche Merkmale, was Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Straßenlage betrifft. Je nachdem, welcher Typ Fahrer Sie sind, werden Sie mit den Karossen unterschiedlich gut zurechtkommen. Im Gegensatz zur ebenfalls im Spiel enthaltetenen Arcade-Version gibt es einen speziellen PC-Modus, in dem Sie die Flitzer auch tunen dürfen. So ist es ohne weiteres möglich, den Lieblingswagen noch besser auf die einzelnen Strecken abzustimmen. Angefangen vom Getriebe über die Bremsbalance bis zu den Reifen wird alles manipuliert, was die Fahreigenschaften verändert. Nur so läßt sich auch das Verhalten der Tourenwagen dem des Spielhallen-Vorbilds angleichen. Die Standard-Einstellung unterscheidet sich nämlich deutlich vom gewohnten Arcade-Feeling.



Der Stadtkurs Brickwall Town zeichnet sich durch enge Kurven aus.



Mit dem Replay sehen Sie sich die Rennen noch einmal in Ruhe an.

Nur drei Strecken

Die drei Rennstrecken hat Sega 1:1 aus der Spielhalle übernommen. Der Country-Kurs sieht zwar sehr einfach aus, da der Parcours sehr breit ist und die Kurven eher harmlos sind, doch auch Ihre Gegner haben es dadurch leichter. Jeder kleine Fehler kann Sie hier den Sieg kosten, weshalb Sie ständig aufs höchste konzentriert sein sollten. Mit deutlich tückischeren Kurven wartet der Kurs Grundwald auf, der sich durch eine Berglandschaft zieht. Hier müssen Sie hervorragend mit Gas und Bremse spielen können, um an die Spitze zu gelangen. Die härteste Prüfung wartet mit Brickwall



Verwenden Sie nur 256 Farben, läßt die Qualität der Darstellung deutlich nach, was vor allem an den Texturen der Landschaft deutlich sichtbar wird.

3D-Pracht

Leider kommt *Sega Touring Car Championship* ohne die Unterstützung von 3D-Grafikkarten auf den Markt. Der entsprechende Patch ist aber laut Sega schon in Arbeit und soll ein paar Wochen nach der Veröffentlichung kostenlos zur Verfügung stehen. Geht man vom Direct-3D-Patch für Segas *Daytona USA Deluxe* aus (siehe News-Teil), wird die Optik und Geschwindigkeit deutlich verbessert. Wir werden Sie in unserem News-Teil informieren, sobald der Patch erhältlich ist, und ihn natürlich auch auf der PC Games-CD anbieten.



Trotz SVGA und 16 Bit-Farbtiefe sind die Texturen grobpixelig geraten. Die Engine ist aber schnell genug, um auch ohne 3D-Karten flüssig zu spielen.



Neu gegenüber der Arcade-Version sind die Tuning-Möglichkeiten. Hier stellen Sie alle wichtigen Faktoren vom Getriebe bis zur Bremsbalance ein.

Town auf Sie: Schmale Straßen und mörderisch enge Kurven erfordern präzises Lenken und eine exakte Kenntnis des Streckenverlaufs. Obwohl es diese drei Kurse in sich haben, hätten ein paar Zusatz-Strecken nicht geschadet. Je nach Kurs oder Ihrer persönlichen Vorliebe bietet sich eine unterschiedliche Perspektive an: Cockpitsicht inklusive Rückspiegel oder eine Verfolgerkamera, die das Geschehen aus einer erhöhten Warte hinter dem Fahrzeug zeigt.

Nichts geht über Force Feedback

Geht es um Rennspiele, gilt generell der Grundsatz, daß diese am besten mit einem Lenkrad zu steuern sind. Sega *Touring Car Championship* ist jedoch eine Ausnahme, wie unser Test zeigte. Mit der Tastatur brauchen Sie sich erst gar nicht abmühen, denn damit gewinnen Sie keinen Blumentopf. Ein guter, analoger Joystick ist ebenfalls Garant für eher mittelmäßige Resultate, und erst mit einem Lenkrad kommt Fahrspaß auf. Doch der absolute Höhepunkt ist eine Fahrt mit dem Force Feedback Pro von Microsoft. Dank der guten Unterstützung der Force Feedback-Fähigkeiten merken Sie so am allerbesten, wann der Wagen in einer Kurve auszubrechen droht, und fühlen, ob Sie eine Kurve richtig angefahren haben. Während Sie bei den anderen Steuergeräten erst beim Quietschen den Reifen wissen, daß Sie die Ideallinie verfehlt haben, signalisiert der Widerstand des Sticks hervorragend, wie der Wagen liegt. Sie merken damit auch am besten die Auswirkungen der verschiedenen Setups, die Sie vorgenommen haben.

Grafik mau, Sound wow

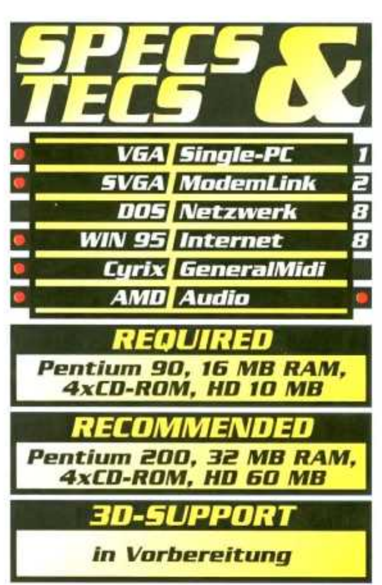
Grafisch kränkelt *Sega Touring Car Championship* an der fehlenden Unterstützung von 3D-Grafikkarten, die aber nachgeliefert werden soll. Das beste Ergebnis erzielen Sie mit einem Pentium 200, auf dem Sie mit 640x480 Bildpunkten und 65.000 Farben flüssig flitzen dürfen. Darunter müssen Sie auf den VGA-Modus zurückgreifen, wenn Sie weiterhin eine Farbtiefe von 16 Bit genießen wollen. Die beiden Modi mit 256 Farben sind wenig empfehlenswert und erreichen bei weitem nicht den aktuellen Standard der 3D-Engines von Rennspielen. Ein dickes Lob gebührt dagegen dem Sound: Die technolastigen Musikstücke des Arcade-Vorbilds sowie neue Tracks sind absolut gelungen und laden zum schnellen Fahren geradezu ein. Der Motorensound ist erstaunlich differenziert und gehört mit zum Besten, was in letzter Zeit aus den Redaktionsboxen dröhnte. Neben dem aus der Spielhalle bekannten Championship-Modus gibt es zusätzlich die Möglichkeit, alle drei Strecken ohne die Gegner nur gegen die Uhr zu fahren, wahlweise auch mit „Ghosts", also einer Aufzeichnung Ihrer vorherigen Fahrt, als Motivation. Bleibt noch der Mehrspieler-Modus für bis zu acht Teilnehmer, der etwas mehr Spaß macht, als alleine zu fahren, und gut umgesetzt wurde.

Florian Stangl ■

Statement



Sega steckt in einer Zwickmühle: Arcade-Rennspiele 1:1 auf den PC zu übertragen – das klappt nicht. PC-Besitzer sind verwöhnt von einem dicken Strecken-Paket, Tuning-Optionen und vielfältigen Spielmodi. Wird der Spielhallen-Flitzer diesen Gegebenheiten angepaßt, hat er mit dem Vorbild nicht mehr viel zu tun. Was tun? Bei *Sega Touring Car Championship* ist der Versuch, die goldene Mitte zu finden, ordentlich gelungen. Das Fahrgefühl unterscheidet sich zwar vom Arcade-Vorbild, doch dank des brillanten Sounds, der Setups und der harten Gegner macht es durchaus Spaß. Der Mehrspieler-Modus verstärkt das Spielhallen-Feeling, doch die magere Streckenauswahl ist ein herber Dämpfer. Wer aber schon etliche Markstücke in der Spielhalle investiert hat, wird auch mit der PC-Umsetzung zufrieden sein.



RANKING

Rennspiel	
Grafik	70%
Sound	91%
Handling	85%
Multiplayer	80%
Spielspaß	79%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 70,-



Sagenhafte Schätze und magische Quellen liegen in Meridian verborgen.

Nach gefährlichen Abenteuern ist die ruhige Brunnenkneipe genau das richtige.

Am Aussichtspunkt „Seeräubers Nest", legen die Abenteurer eine kurze Rast ein.

Addiction Pinball

Zweitverwertung

Zwei ambitionierte Programmierer arbeiteten zwei Jahre lang an ihrem Projekt, um den Großen der Sofware-branche zu zeigen, wie eine Flippersimulation auszusehen hat. Mit hochauflösenden Grafiken und realistischem Ballverhalten hätten sie fast alle Konkurrenten übertrumpft.

Wäre in der Zwischenzeit nicht *Pro Pinball: Timeshock!* erschienen, befände sich *Addiction Pinball* sehr einsam an der Spitze der Flippersimulationen. Der große Aufwand, der für die zugrundeliegenden Grafiken betrieben wurde, zahlt sich nämlich aus: Die komplexen Tische wurden für jeweils sechs unterschiedliche Betrachtungswinkel gerendert, die perspektivisch stets korrekt dargestellte Stahlkugel reflektiert an jeder Stelle akkurat die Umgebung. Es werden Auflösungen von 640x40 bis 1.024x768 Bildpunkten unterstützt, dennoch bewegt sich die Kugel meist flüssig über den Bildschirm. Leider kommt es doch manchmal zu „Sprüngen" in der Bewegung. Hierdurch leidet einerseits der optische Eindruck, andererseits ist die Kugel nicht immer genau zu treffen. Dies ist umso bedauerlicher, da dem Spiel eine grandiose Berechnung der Ballphysik zugrunde liegt. Die Kugel bewegt sich extrem schnell und in realistischen Bahnen über den Tisch, Kollisionen werden genau abgefragt.

Statement



Mit zwei guten Tischen, der bildschönen Grafik und der akkuraten Berechnung des Kugelwegs hat *Addiction Pinball* vielen Konkurrenten einiges voraus. Lediglich *Pro Pinball: Timeshock!* dürfte vor allem für Flipperenthusiasten die bessere Wahl sein, da dieses Spiel die Kugel noch flüssiger darstellt – dafür allerdings ein wesentlich behäbigeres Gameplay bietet.

Thematisch

Für die zwei enthaltenen Tische wurden Themen aus Spielen gewählt, die ebenfalls von Team 17 stammen. *World Rally Fever* ist ein extrem schneller Tisch, der sehr genaues Zielen und viel Ballgefühl erfordert. Die zahlreichen Rampen bieten viel Chrom für das Auge und vier Flipper für die Hände. Auch der Tisch *Worms* verfügt über vier Flipper, ist aber dank der stärkeren Neigung wesentlich einfacher zu spielen. Größere Ziele und die großzügige Punktevergabe prädestinieren diesen Tisch für Einsteiger. Beide Tische enthalten verschachtelte Aufgaben, die über die LED-Anzeige erläutert werden. Mehrere Multiball-Modi werden ebenso geboten wie die beliebten LED-Zwischenspiele.

Harald Wagner ■



World Rally Fever ist mit den vielen Rampen und Höhlen etwas verwirrend aufgebaut, bietet aber schnelle Bälle und schwierige Aufgaben.



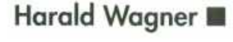
Nur für Schwenkmonitore ist dieser eigentlich sehr übersichtliche Bildschirmmodus zu gebrauchen.



Völlig unspielbar ist der Blickwinkel aus der oberen Ecke des Tisches.



Wie im gleichnamigen Strategiespiel ist es bei Worms die Aufgabe des Spielers, möglichst viele Würmer auf phantasievolle Weise zu vernichten.



SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	4
●	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	
●	AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 60 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 120 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

RANKING

Flippersimulation	
Grafik	84%
Sound	77%
Handling	80%
Multiplayer	88%
Spielspaß	86%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Team 17
Preis	ca. DM 80,-

Denke nie, es ist nur ein Spiel!

Denn wer so denkt, kann nur verlieren! Für alle anderen gibt es MEGA FUN - das unentbehrliche VIDEOSPIELE- MAGAZIN. Alles über die neuesten Nintendo-, Sega- und Sony - GAMES! Wir testen kompetent und unbestechlich. Auf über 100 Seiten für monatlich nur DM 5,90.



ACTION FEELING

SV 243 MAGNUM 6
Ob Joystick oder Mausersatz „Alles ist drin"
- Analog-Joystick • Sechs Feuertasten
- Joystick / Mauswandler (Software)
- Rundumsichtkontrolle • Schubkontrolle
- Für Links- und Rechtshänder geeignet
- Windows 95 Treiber

unverbindl. Preisempf. **DM 69,95**

V 235 3D PROGRAM PAD
e exklusive Pad-Version
- Programmierbare Bewegungsrichtungen
- 10 komplett programmierbare Feuertasten
- Programmierungen durch Software speicherbar
- Kein Speicherverlust durch Ausschalten
- Plug and Play Funktion • Windows 95 Treiber
- 3D Funktion durch Tastaturanschluß

rbindl. Preisempf. **DM 69,95**

SV 284 ULTRARACER PC
Lenken aus dem Handgelenk
- Analoge Lenkreaktion
- Einfache Handhabung
- Triggersteuerung der Y-Achse
- LED Status Indikator
- Ergonomisches Design

unverbindl. Preisempf. **DM 79,95**

P 231 A PC PROPAD 4
Der Four-Button-Hit
- Für Ihren IBM oder kompatiblen PC
- Digital
- Acht Bewegungsrichtungen
- Vier Feuertasten
- Unabhängiges Dauerfeuer
- Dauerfeuer in zwei Geschwindigkeiten
- Wahlweise Semi- oder permanentes Dauerfeuer

unverbindl. Preisempf. **DM 29,95**

SV 282 VORTEX 3D PC
Steuern in der dritten PC-Dimension
- Analog und digital • Acht Bewegungsrichtungen
- Acht Feuertasten • Programmierbar
- Großer Standfuß für erhöhte Stabilität
- LED Status Indikator

unverbindl. Preisempf. **DM 129,00**

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
www.interact-europe.de

INTERACT PC ACCESSORIES

ultimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet
ertrieb nur über den Fachhandel
rzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.



Descent to Undermountain

Kammerjäger

Ein Rollenspiel mit zeitgemäßer 3D-Grafik ist seit Ultima Underworld ein Traum zahlreicher Spieler geblieben. Eine der berühmtesten 3D-Engines feiert in Descent to Undermountain Premiere im Rollenspielbereich. Wurden die Wünsche der Spieler endlich erhört?



Trotz der meist schlichten Inneneinrichtung ist die Darstellung extrem zäh. Grund dafür könnten die texturierten Polygonmonster sein.

Das 3D-Actionspiel *Descent* ist seit langem Inbegriff für freie Bewegungen in alle drei Dimensionen, die optisch ansprechend und vor allem schnell auf dem Monitor dargestellt werden. Diese populäre Grafik-Engine hat Interplay für sein neuestes Rollenspiel verwendet, auch im spielerischen Bereich wurde kräftig geklotzt. So basiert das Spielsystem auf der *AD&D*-Spielwelt *Forgotten Realms*, auch die Arithmetik und die Charaktererstellung wurden nach den bewährten Regeln des Spezialisten TSR gestaltet. Einen entscheidenden Punkt hat Interplay jedoch vergessen: das Spiel mit Inhalt zu füllen. Der Held begibt sich in die Stadt Waterdeep, um dem Magier Khelben zu dienen. Dieser lobt hohe Geldbeträge für denjenigen aus, der ihm bei der Monsterbekämpfung in den städtischen Dungeons hilft. Knapp 30 Missionen erhält man nacheinander von Khelben, jedesmal gilt es, eine einzige Aufgabe zu lösen. Ein bestimmtes Monster zu vernichten, einen Gegenstand zu suchen oder ein Gespräch mit einem Höhlenbewohner zu führen, beschäftigt den Spieler jeweils höchstens eine Stunde. In den Dungeons finden sich zwar Schalter, Hebel und Schlüssel, die Zugang zu weiteren Räumlichkeiten eröffnen, ansonsten wurde bei der Inneneinrichtung aber gespart. Waffen oder Zaubersprüche sowie magische Gegenstände sind nur sehr selten zu finden, dafür aber jede Menge Geld, mit dem man auf dem Marktplatz solche Gegenstände zu Festpreisen erstehen kann. Unterhaltungen mit den NPCs (Non-Player-Characters) sind meist kosmetischer Natur, im allgemeinen dienen die 50 Monsterrassen lediglich als Gegner im Kampf.



Selbst gegen schwache Monster können Kämpfe verletzungsfrei, aber auch tödlich enden.



Die 3D-Automap wird durch parallele Linien sehr schnell unübersichtlich.

Aktuelle Herbstfarben

Auffälligstes Ärgernis ist die 3D-Engine. Die Dungeons und Monster werden extrem langsam dargestellt, die Grafiken bestehen dabei lediglich aus einigen Brauntönen, und ständig bleibt man mit den unsichtbaren Körperteilen an Mauervorsprüngen und Möbeln hängen. Wie aus der schnellen *Descent*-Engine eine derart bedächtige und farbarme Grafik herauszukitzeln ist, wird wohl Interplays Geheimnis bleiben. Ebenfalls unbefriedigend sind die zufällig errechneten Schäden, welche die Spielfigur erleidet. Springt man beispielsweise von einer etwa zwei Meter hohen Mauer herab, kann es durchaus passieren, daß man das Zeitliche segnet. Beim nächsten Versuch an gleicher Stelle vermeldet das Spiel einen Sturz von fünf Metern, man kommt aber ungeschoren davon. Ähnlich unausgewogen gestalten sich auch die Verletzungen, die man durch Fallen oder in Kämpfen erleidet.

Harald Wagner ■

Statement

Eine langsame, pixelige und farbarme Grafik ist man als Rollenspieler längst gewöhnt. Auch lineare Lösungswege, unlogische Rätsel und kaum nachvollziehbare Berechnungen sind häufig zu finden. Die Kombination all dieser Phänomene ist aber nicht mehr nachzuvollziehen und ein sehr enttäuschendes Erlebnis, das keines der beiden Prädikate *Descent* und *AD&D* verdient hat.



SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	–
●	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix	GeneralMidi	●
●	AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 32 MB RAM, 4xCD-Rom, HD 55 MB

RECOMMENDED
Pentium 233, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 228 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Rollenspiel

Grafik	40%
Sound	73%
Handling	65%
Multiplayer	- %
Spielspaß	20%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 99,90



Lifeforce Tenka

Bio-Müll

Die Erde ist hinüber, und auf den Kolonien sieht's auch nicht besser aus. Zumindest Held Tenka hat Ärger mit der Firma Trojan, die ruchlose Bioniden fabriziert. Tenka muß also die Bio-Killer samt ihrer Company meucheln, um im mit Abstand schlechtesten 3D-Actionspiel der letzten Monate zu bestehen.

Was passiert, wenn ein mittelmäßiges PlayStation-Spiel für den PC umgesetzt wird, zeigt *Lifeforce Tenka* von Psygnosis deutlich. Ja, es kann noch schlimmer kommen. Wurden schon beim Konsolentitel die Steuerung und das öde Spielprinzip bemängelt, sind angesichts der Pentium-Version drastischere Worte angebracht. Zuerst ein paar Sätze zur wahrlich ausgeklügelten Hintergrundgeschichte: Irgendwann in der Zukunft ist die Erde mal wieder vergiftet, die Bewohner flüchten auf die Kolonialplaneten. So auch Joey Tenka, der aber auf Etruvius 328/B landet, wo die unglaublich ruchlose Firma Trojan sogenannte Bioniden fabriziert, die gar schreckliche Kämpfer sein sollen. Klar, daß Tenka dem ein Ende bereiten muß und deshalb mit seiner kleinen Waffe unerschrocken durch irgendwelche Gänge strolcht und alles fleißig abballert. Ob der gute Tenka daran Spaß hat oder warum in aller Welt er sich in der optisch langweiligsten Fabrik aller Zeiten aufhält, werden wir wohl nie erfahren. Der Spieler jedenfalls hat wenig zu lachen. Das fängt bei der Grafik an, die zwar von 320x200 Pixeln bis zu 1.280x1.024 Bildpunkten alle Auflösungen anbietet, aber schon bei Super VGA in 16 Bit auf einem Pentium 200 ins Schwitzen gerät. Wo allerdings der Unterschied zwischen 256 und 65.000 Farben sein soll, liegt ebenso im Dunkeln wie der größte Teil der Levels. Die Texturen sind farbarm, manche Gegner dagegen Bonbon-bunt und die Explosionen unverständlicherweise grob gerastert. Läßt man die optische Kampfansage der Programmierer außer acht, beißt man angesichts der katastrophalen Steuerung vor Verzweiflung ins Keyboard. Die Sichtsteuerung mit der Maus dürfen Sie getrost abhaken, und da Sie zum Zielen oft nach oben und unten blicken müssen, sorgt die träge Tastensteuerung für ständigen Frust. Selbst mit der höchstmöglichen Empfindlichkeit haben Sie ständig das Gefühl, durch eine zähe Masse zu waten, die alle Bewegungen hemmt. Das eigentliche Spiel beschränkt sich auf die Elemente Ballern und Suchen. Der blaue Schlüssel öffnet die blaue Tür, dahinter finden Sie den gelben Schlüssel für das gelbe Tor und so weiter. Echte Überraschungen gibt es keine, und auch das Waffenarsenal besticht weder durch grafische Effekte noch durch eine besonders originelle Auswahl. Mittels herumliegender Power Ups rüsten Sie die Knarre mit mehr Feuerkraft auf oder gönnen sich Raketen und Minen. Die Sounduntermalung ist gleichfalls eher bescheiden, und einen Mehrspieler-Modus suchen Sie auch vergeblich.

Florian Stangl ■



Die fliegenden Bonbons zeichnen sich durch stupide Angriffsmuster aus, die dank der unerträglichen Steuerung trotzdem zu einem Problem für den Spieler werden können.



Durch Power Ups wird die Standardwaffe mit besserer Feuerkraft und einer höheren Schußfrequenz ausgestattet, um gegen die stupiden Gegner zu bestehen.





Ob Sie Tenka mit 256 oder 65.000 Farben spielen, ist relativ egal. Schöner wird es mit 16 Bit Farbtiefe auch nicht.

Statement

Eigentlich erübrigt sich jeder weitere Kommentar, denn *Lifeforce Tenka* ist so überflüssig wie ein Festplattencrash und fast genauso teuer. Drückt man im wahrsten Sinn des Wortes beide Augen zu, wäre die Grafik gar nicht mal das größte Problem, doch angesichts der völlig vermurksten Steuerung drängt sich die Frage auf, wer das Spiel bei Psygnosis eigentlich durch die Qualitätssicherung rutschen ließ. Oder gab's gar keine?

SPECS & TECS

●	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	
●	AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 40 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

3D-Action	
Grafik	25%
Sound	15%
Handling	5%
Multiplayer	-
Spielspaß	10%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 80,-



GAMES 4 U

Die Spielwiese von comtech



Starcraft* – 79,90 – Komplett deutsch

Turok – 75,90 – Komplett deutsch

Myth- Kreuzzug ins ungewisse – 79,90 – Komplett deutsch

Anno 1602* – 79,90 – Komplett deutsch

Croc* – 79,90 – Komplett deutsch





Pax Imperia 2: Sternenkolonie – 79,90 – Komplett deutsch

Dungeon Keeper: Deeper Dungeons – 35,90 – Komplett deutsch

Monkey Island 3 – 79,90 – Komplett deutsch

Perry Rhodan* – 79,90 – Komplett deutsch

Flight Unlimited 2* – 79,90 – Deutsche Anleitung

Red Baron 2*

Der erste Weltkrieg : In ganz Europa engagieren sich die Männer mit der ganzen Kraft und dem Enthusiasmus der Jugend. Damals gab es weder hochgezüchtete Technik noch ausgeklügelte Schulungssysteme. Sie sind einer dieser Männer, aber schaffen Sie es, sich den gloriosen Titel eines As der Asse und den Respekt Ihrer Feinde zu verdienen? Mit Force-Feedback-Unterstützung. Komplett deutsch





Tomb Raider 2 – 75,90 – Komplett deutsch

Grand Theft Auto – 59,90 – Komplett deutsch

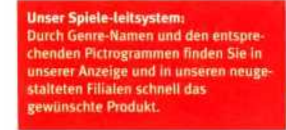
F-22 Raptor Novalogic – 75,90 – Deutsche Anleitung



Civilization 2 Classic Edition – 69,90 – Komplett deutsch

Eastern Front – 79,90 – Komplett deutsch

You don't know Jack* – 45,90 – Komplett deutsch



Unser Spiele-leitsystem: Durch Genre-Namen und den entsprechenden Pictrogrammen finden Sie in unserer Anzeige und in unseren neugestalteten Filialen schnell das gewünschte Produkt.


Sportspiele


Action


Adventure


Budget Softwate


Denkspiele


Info-/ Edutainment


Rollenspiele


Wirtschafts-simulation


Flugsimulation


Rennsimulation

Aufgrund der Vielzahl von Waren ist nicht immer alles sofort verfügbar, wir bestellen sofort für Sie. Keine Mitnahmegarantie

Wing Commander Prophecy

79,90

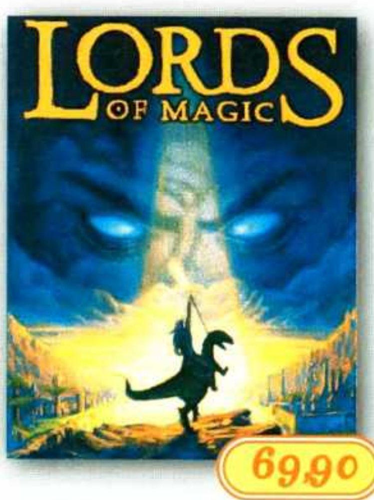
Komplett deutsch

Blade Runner

79,90

Komplett deutsch

Lords of Magic*



69,90

comtech-Filialen mit Games 4U Sortiment gibt es über 150 x in Deutschland!

Aachen: Kleinmaschierstr. 37,
Augsburg: Frauentorstr. 22,
Augsburg: Obstmarkt 7,
Baden Baden: Lange Str. 65,
Bad Kreuznach: Römerstr. 9,
Bamberg: Luitpoldstr. 16,
Bayreuth: Bahnhofstr. 17,
Berlin: Kurfürstendamm 94,
Berlin: Bismarckstr. 30, Charlottenburg,
Berlin: Hasenheide 12, Kreuzberg,
Berlin: Kastanienallee 94, Prenzlauer Bg,
Berlin: Frankfurter Allee 91,Friedrichsh.,
Berlin: Haus Hilton, Mohrenstr. 30, Mitte,
Berlin: Karl-Marx-Str. 170, Neukölln,
Berlin: Rheinstr. 21, Steglitz,
Bielefeld: Wilhelmstr. 14,
Bielefeld: Zimmerstr. 21,
Bochum: Brückstr. 48,
Böblingen: Stuttgarter Str. 11,
Bonn: Fürstenstr. 1,
Bonn: Oxfordstr. 13,
Braunschweig: Papenstieg 8,
Braunschweig: Bohlweg 52,
Bremen: Martinistr. 62,
Bremen: Ansgaritor 7, Lloydhof,
Bremerhaven: Schillerstr. 26,
Chemnitz: Moritzpassage, Moritzstr. 19,
Coburg: In der Judengasse 18,
Cottbus: Mühlenstr. 42,
Darmstadt: Schulstr. 5,
Darmstadt: Mühlstr. 76,
Dessau: Bitterfelder Str. 50 (Fürst Leopold Carré),
Dortmund: Willy-Brandt-Platz 2,
Dortmund: Hansastr. 101-103,
Dresden: Bautzner Str. 12,
Dresden: Bodenbacher Str. 81,
Duisburg: Friedrich-Wilhelmstr. 86,
Düsseldorf: Berliner Allee 30,
Düsseldorf: Immermannstr. 65,
Düsseldorf: Berliner Allee 2,
Erlangen: Hauptstr. 85,
Essen: Lindenallee 6-8,
Essen: Friedrich-Ebert-Str. 30,
Esslingen: Neckarstr. 1,
Fellbach: Bahnhofstr. 123,
Flensburg: Westerallee 156,
Frankfurt: Eschersheimer Landstr. 9,
Frankfurt: Friedensstr. 5,
Frankfurt: Große Friedberger Str. 30,
Freiburg: Leopoldring 1-3,
Freiburg: Kaiser Josef Str. 255,
Fulda: Am Rosengarten 10,
Gelsenkirchen: Ahstr. 4,
Giessen: Marktstr. 7,
Göttingen: Groner Tor Str. 33,
Göttingen: Weender Str. 90,
Hagen: Körner Str. 72-74,
Halle: Rannische Str. 18,
Hamburg: Glockengießerwall 3, Zentrum,
Hamburg: Grindelallee 129, Rotherbaum,
Hamburg: Wandsbeker Markt Str. 155,
Hamburg: Wandsbeker Chaussee 305,
Hamburg: Jessenstr. 10, Altona,
Hamburg: Schloßmühlendamm 6,
Hannover: Lange Laube 1a,
Hannover: Kurt Schumacher Str. 29,
Hannover: Hildesheimer Str. 84,
Heidenheim: Wilhelmstr. 10,
Heidelberg: Rohrbacher Str. 6,
Heidelberg: Kurfürstenanlage 3,
Heilbronn: Urbanstr. 12,
Heppenheim: Tiergartenstr. 9,
Hildesheim: Schuhstr. 21,
Ingolstadt: Münchner Str. 17-21,
Kaiserslautern: Eisenbahnstr. 70,
Karlsruhe: Kaiserstr. 172,
Karlsruhe: Stephanienstr. 102,
Kassel: Werner-Hilpert-Str. 13,
Kassel: Neue Fahrt 3,
Kempten: Salzstr. 1,
Kiel: Walkerdamm 17,
Koblenz: Casinostr. 40-42,
Köln: Hohenzollernring 49,
Köln: Hohenstaufenring 12,
Köln: Hansaring 115,
Köln: Luxemburger Str. 1-5,
Konstanz: Bodanstr. 17,
Krefeld: Ostwall 113,
Leverkusen: Dönhoffstr. 27,
Lörrach: Baslerstr. 1,
Ludwigsburg: Seestraße 22,
Ludwigshafen: Rathausplatz 10-12,
Lübeck: Wahmstr. 85,
Lübeck: Wahmstr. 26,
Lüneburg: Hindenburgstr. 88/6,
Magdeburg: Bahnhofstr. 47,
Mainz: Hintere Flachsmarkt 2,
Mainz: Karmeliterplatz 4,
Mannheim: Augustaanlage 16,
Mannheim: T 2,4,
Memmingen: Herrenstr. 11,
Mülheim: Leineweberstr. 54,
Mönchengladbach: Eickner Str. 12,
Mönchengladbach: Berliner Platz 5,
München: Rosenheimer Str. 2,
München: Schwanthalerstr. 46,
München: Arnulfstr. 87,
München: Richard Strauß Str. 71,
München: Leopoldstr. 146,
Münster: Wolbecker Str. 27,
Münster: Bahnhofstr. 9,
Neustadt: Marktstr. 5,
Nürnberg: Adlerstraße 38,
Nürnberg: Allersberger Str. 70,
Nürnberg: Färberstr. 32,
Nürtingen: Europastraße 11,
Offenbach: Kaiserstr. 8,
Oldenburg: Staulinie 12,
Osnabrück: Möserstr. 7,
Osnabrück: Johannisstr. 94,
Passau: Spitalhofstr. 78,
Pforzheim: Westliche 102,
Pforzheim: Zehnhofstr. 14,
Potsdam: Friedrich-Ebert-Str. 119,
Recklinghausen: Königswall 16-18,
Regensburg: Nußbergerstr. 6a,
Remscheid: Wiedenhofstr. 1,
Reutlingen: Gartenstr. 10,
Rosenheim: Salinstr. 5,
Rosenheim: Münchnerstr. 49b,
Rostock: Goethestr. 17,
Saarbrücken: Schillerplatz 2,
Saarbrücken: Schillerplatz 14,
Schwäbisch Gmünd: Kalter Markt 15,
Schweinfurt: Lange Zehntstr. 18 1/2,
Schwerin: Werderstr. 74a,
Siegen: Koblenzer Str. 50,
Stuttgart: Eberhardstr. 35-37,
Stuttgart: Marienstr.11,
Stuttgart: Tübinger Str. 18,
Trier: Stresemannstr. 5,
Trier: Paulinstr. 45,
Tübingen: Am Lustnauer Tor 4,
Ulm: Hafenbad 18,
Ulm: Karlstr. 31-33,
V. Schwenningen: Villinger Str. 4,
Waiblingen: Fronackerstr. 22,
Wiesbaden: Kaiser-Friedrich-Ring 98,
Wiesbaden: Rheinstr. 41,
Wilhelmshaven: Bismarckstr. 164,
Winnenden: Waiblinger Str. 37,
Wolfsburg: Porschestr. 13,
Worms: Alzeyer Str. 43,
Wuppertal: Friedrich-Ebert-Str. 89,
Wuppertal: Erholungstr. 14,
Würzburg: Semmelstraße 6,
Würzburg: Peterplatz 4,

Spiele-Sammlungen

Value Pack 1:
KKND, Hattrick! und Wing Commander 4

54,90

Komplett deutsch

RTL2 Mega Games Simulation:
Formula 1 Grand Prix 2, EF 2000 und A.T.F



69,90

Komplett deutsch

RTL2 Mega Games Science-Fiction:
Wing Commander 4, Privateer 2 und Crusader-No Regret



69,90

Komplett deutsch

Weiter Top-Spiele

Spiel	Preis
F1 Racing Simulation Komplett deutsch	75,90
Oddworld: Abe's Oddysee Komplett deutsch	79,90
Test Drive 4 Komplett deutsch	79,90
Zork: Der Großinquisitor Komplett deutsch	79,90
Men in Black Komplett deutsch	75,90
3D Ultra Pinball 3 Komplett deutsch	49,90
Diablo: Hellfire Deutsche Anleitung	39,90
Lands of Lore 2 Komplett deutsch	69,90
Fighting Force PC* Deutsche Anleitung	79,90
NBA Live 98 Komplett deutsch	79,90
FIFA 98 Komplett deutsch	79,90
Worms 2 Komplett deutsch	75,90
Longbow 2 Komplett deutsch	79,90
Baphomets Fluch 2 Komplett deutsch	69,90
G-Police Komplett deutsch	85,90
Siedler 2 Gold Edition Komplett deutsch	69,90
X-Wing vs. Tie Fighter Mission CD Englisch	39,90
Incubation Komplett deutsch	39,90
Z Level CD Komplett deutsch	29,90



Der vergessene Gott
69,90
Kompl. dt.

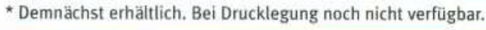
Obsidian
69,90
Kompl. dt.

ProSieben edition

Alle Produkte auch über comtech Direktvertrieb:
Tel.: 07151/980 200
Fax: 07151/ 980 101



comtech



* Demnächst erhältlich. Bei Drucklegung noch nicht verfügbar.



comtech-Filialen mit Games 4U Sortiment gibt es über 150 x in Deutschland

Games 4U ist das neue Spiele-Sortiment von comtech. Bis zu 500 weitere Spiele in unserem Games 4U-Katalog in jeder Filiale. Bitte beachten Sie, daß wir in den Filialen unterschiedliches Sortiment führen. Alle Spiele können jedoch über unseren Games 4U-Katalog bestellt werden.

Aufgrund der Vielzahl von Waren ist nicht immer alles sofort verfügbar, wir bestellen sofort für Sie. Keine Mitnahmegarantie

Croc – Legend of the Gobbos

See you later

Die Grenzen zwischen den Genres verschwimmen immer mehr, und so könnte Argonaut Software das verspätet erschienene Croc auch dem derzeit so beliebten Action-Adventure zuschreiben. Trotzdem bleibt das englische Softwarehaus so ehrlich und bezeichnet Croc als das, was es schließlich ist: ein Jump&Run!

Schließlich kann das Jump&Run-Genre erstmals seit langer Zeit wieder Zuwächse verbuchen, da *Pandemonium!* und *Bug Too!* dem ewigen 2D-Einerlei ein Ende bereitet haben. Bewegte sich der Held in dem erst wenige Monate alten Spiel noch auf einer gefalteten und zusammengerollten Fläche, kann der Spieler bei *Croc* alle drei Dimensionen wirklich nutzen. Im Konsolenbereich ist dies längst Standard, auf dem PC ein fast einzigartiges Feature.

Waisenkind

Croc ist ein Krokodil, das kurz nach seiner Geburt in einen Korb gelegt und auf einem Fluß ausgesetzt wurde. Wie es das Schicksal will, wird Croc an ein von Gobbos bewohntes Ufer geschwemmt und dort liebevoll aufgenommen. Die kleinen Pelztierchen sind ein überaus friedliches Volk und haben nur einen echten Gegner: Baron Dante. Dieser riesige Unhold ist es eines Tages leid, den Gobbos bei ihren Feiern zusehen zu müssen, und schlägt zu. Die Tiere des Tals verwandelt er in bösartige Ungeheuer, und alle auffindbaren Gobbos sperrt er in Käfige. Croc wurde glücklicherweise von Dante übersehen, und so macht sich das Krokodil auf, die Gobbos zu befreien.

Inneneinrichtung

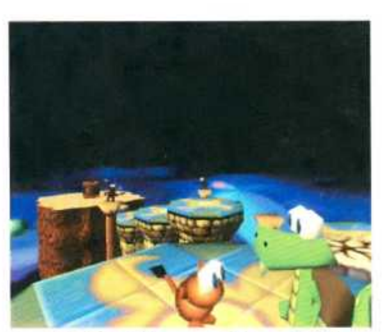
Die Spielwelt ist in vier Inseln mit zahlreichen Levels unterteilt, die sich wiederum in einzelne Räume gliedern. In jedem Level muß Croc fünf Gobbos befreien, um den Ausgang zum nächsten Level öffnen zu können. Die Gobbos befinden sich an schwer zugänglichen Stellen, daher muß Croc sein gesamtes Bewegungsrepertoire einsetzen. Er kann Lavaflüsse und Abgründe überspringen, Kisten mit Bonuspunkten zertrampeln oder senkrechte Wände erklimmen. Gegen die relativ seltenen Gegner kann sich Croc mit einem Schwanzschlag zur Wehr setzen. Gefährlicher als die gegnerischen Kreaturen ist das Leveldesign. Bewegliche Plattformen, zerbröselnde Felsen und tiefe Abgründe sorgen dafür, daß der Spieler Croc genau steuern und schnell reagieren muß. Dennoch sollte man sich die Zeit nehmen und sich umsehen. An gut versteckten Stellen finden sich nämlich Bonusgegenstände, mit denen man in einen zusätzlichen Raum gelangt und weitere Gobbos befreien kann. Hat man alle vier Inseln abgeklappert und sämtliche Geheimnisse erforscht, so gelangt man auf eine fünfte Insel, wo weitere Belohnungen warten.

Lara Krok

Im Gegensatz zu vielen anderen Jump&Run-Spielen geht es bei *Croc* nicht darum, im Eiltempo durch die Levels zu rennen, Hindernisse zu überspringen und dabei möglichst viele



Die schwebende Plattform vor Croc zerbricht nach wenigen Sekunden.



Jeweils fünf dieser pelzigen Gobbos muß man in einem Level finden.



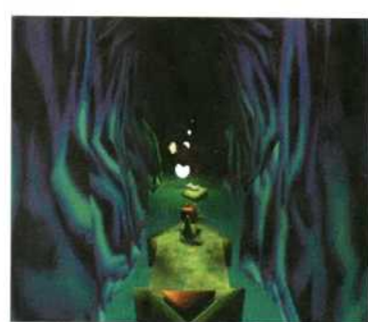
Jeder bekämpfte Gegner verschwindet, um gleich wieder aufzutauchen.

Gegner zu vernichten. Vielmehr besteht die Herausforderung des Spiels darin, den verzwickten Aufbau der relativ kleinen Levels zu durchblicken und den Widrigkeiten der Dreidimensionalität zu entgehen. Nebenbei müssen Gobbos, Boni und Schlüssel gesucht werden, um überhaupt voranzukommen. Insofern ähnelt *Croc* durchaus einem Action-Adventure, auch wenn man auf echte Waffen verzichten muß.

Konsolenniveau

Technisch ist *Croc* auf der Höhe der Zeit. Da das Spiel auch auf dem Sega Saturn und der Sony PlayStation erscheint und dort auf reichlich Konkurrenz trifft, blieb Argonaut Software nichts anderes übrig, als ein technisches Meisterstück abzuliefern. Die Kamera schwebt Croc hinterher und sorgt dafür, daß die Spielfigur und wichtige Teile der Umgebung stets sichtbar bleiben. Die überaus niedliche Landschaft ist mit Brücken, Flüssen, Katapulten und vielem mehr bestens eingerichtet, dennoch trifft man spätestens auf der dritten Insel nur noch auf bekannte Elemente. Die Steuerung „federt nach", mit etwas Übung kann man Croc aber sehr exakt durch das Gobbotal lenken. Ein Gamepad mit vier Knöpfen sollte man sich für *Croc* schon gönnen, die Tastatursteuerung ist nicht jedermanns Geschmack. Die schwungvolle Musik gehört mit zum Besten, was jemals bei einem Jump&Run zu hören war, in über 40 Musikstücken wird das *Croc*-Thema phantasievoll variiert.

Harald Wagner ■



Zu jedem Landschaftstyp wird eine passende Musik gespielt.



Manchmal führen nur Brücken wie diese über ein Hindernis.



In solchen Landschaften führt jede falsche Bewegung zum Lebensende.



Auf der tief verschneiten Winterinsel muß man sich umgewöhnen: Die Steuerung funktioniert auf den Eisflächen völlig anders.

Auflösungen

Acht verschiedene Auflösungen für SVGA-Karten und etliche 3D-Grafikkarten werden direkt unterstützt. Eine solch universelle Grafik-Engine hat natürlich ihren Preis: Sie gehört nicht zu den schnellsten und auch nicht zu den schönsten ihrer Art.











Statement



Im Bereich der dreidimensionalen Jump&Runs ist *Croc* auf dem PC völlig konkurrenzlos. Gegen die sehr gute Grafik und die ausgezeichnete Musik kommen Veteranen wie *Sonic 3D* nicht an. Der angenehm hohe Schwierigkeitsgrad und die versteckten Räume laden lange Zeit zum wiederholten Spielen ein.

Im Vergleich

Argonauts *Croc* ist sowohl grafisch als auch akustisch voll auf der Höhe der Zeit. Zwar ist das Spiel nicht so „jumpig" wie die meisten seiner Mitbewerber, die völlige Bewegungsfreiheit in alle drei Dimensionen und die liebevoll gestalteten Figuren gleichen dieses Handicap aber mehr als aus.

Spiel	Wertung
Sonic 3D	60%
Super Bubsy	70%
Hercules	78%
Croc	**86%**
Pandemonium!	90%

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	-
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 150 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 230 MB

3D-SUPPORT
D3D, 3Dfx, Mystique, S3 Virge, ATI Rage II

RANKING

Jump&Run	
Grafik	80%
Sound	91%
Handling	73%
Multiplayer	- %
Spielspaß	86%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Argonaut
Preis	ca. DM 80,-

Jack Nicklaus 5

Golfkrieg

Im Vertrieb von Electronic Arts befindet sich mit PGA Tour Golf längst eine großartige Golfsimulation. Daß dennoch Accolades Jack Nicklaus 5 mit aufgenommen wurde, könnte ein Indiz für die herausragenden Qualitäten des Konkurrenten sein.



Einige Löcher werden mittels Video und Sprachaufzeichnung genauestens erklärt. Für unerfahrene Golfer birgt dies wichtige Hinweise.

In der Tat macht der fünfte Vertreter der *Jack Nicklaus*-Serie einen sehr guten Eindruck. Zehn Golfkurse, drei verschiedene Abschlagmethoden, Grafikauflösungen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten und frei plazierbare Kameras lassen des Golfers Herz höher schlagen. Mit dem enthaltenen Kurs-Editor lassen sich mit relativ geringem Aufwand eigene Kurse erstellen oder verändern. Zusätzlich verspricht Accolade, Hunderte von weiteren Kursen auf der Internet-Site anzubieten. Zu den Schlägen des Spielers gibt der CBS-Sportreporter Gary McCord treffende Kommentare ab – meist dürften diese jedoch recht bissig ausfallen, denn *Jack Nicklaus 5* ist alles andere als einfach zu spielen.





Mit *Jack Nicklaus 5* ist Accolade und Jack Nicklaus Productions kein Meilenstein gelungen. Die Steuerung ist zu sensibel und die Grafik weder schön noch schnell. Die Bedienung ist dank verschachtelter Menüs und etlicher Tastenkombinationen alles andere als intuitiv. Auch die offenbar nur symbolische Darstellung der Flugbahn macht dem namensgebenden Profigolfer leider keine Ehre.

Handicap

Hat man erst einmal den richtigen Menüeintrag gefunden, der die gewünschte Abschlagmethode festlegt, muß sich der Spieler von seinen Gewohnheiten trennen. Sowohl der Mousemeter genannte Schwung mit der Maus als auch der 3-Klick-Stil reagieren erheblich sensibler auf Ungenauigkeiten als entsprechende Methoden konkurrierender Programme. Um ähnliche Erfolge wie die computersimulierten Mitspieler zu erreichen, bedarf es daher sehr viel Übung. Die notwendige Motivation wird dem Spieler nicht einfach gemacht, da *Jack Nicklaus 5* eine erstaunlich magere Grafik bietet. Konnte die Vorgängerversion noch mit den Spitzenreitern des Genres mithalten, wirken die aktuellen Grafiken doch sehr kahl und leblos. Die für die Spielfiguren verwendeten Grafiken und Animationen wirken künstlich, und die Ballflugbahn unterscheidet sich bei den verschiedenen Kamerawinkeln signifikant. Immerhin kann die Grafik ein gutes Gefühl für die Unebenheiten des Kurses vermitteln, auch die zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten für die Schlagvarianten dürften dem Simulationsfan wichtiger als die Schönheit der Darstellung sein.



Mit dem Editor lassen sich aufwendige Kurse erstellen, der Aufwand ist jedoch nicht zu unterschätzen.



Diese Fahne gehört zu den extrem wenigen animierten Objekten in Jack Nicklaus 5.

Harald Wagner ■



Der Golfkurs Arctic Fantasy besteht glücklicherweise aus nur einem einzigen Loch. Die Pinguine reagieren nicht auf Treffer mit dem Golfball.



RANKING

Sportspiel	
Grafik	78%
Sound	60%
Handling	60%
Multiplayer	76%
Spielspaß	67%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Accolade
Preis	ca. DM 90,-



Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Erscheint Ende Februar

Top Titel!

Perry Rhodan
Operation Eastside
Deutsche Version
DM 69,99

CD-ROM

- 3'rd Millenium DV 79,00
- 688 Hunter Killer DV 76,99
- 7th Legion DV 69,99
- A.T.F. 98 DV 74,99
- Abenteuer a. d. Legoinsel DV 49,99
- Agent Armstrong DV 69,99
- Age of Empires DV 79,99
- AH 64 Longbow 2 DV 79,00
- AHX 1 Viper DA 69,99
- Alexander der Große DV 59,99
- **Andretti Racing DV 79,00**
- Animal DV 69,99
- **Anno 1602 DV 69,99**
- Anstoss 2 DV 69,99
- Armored Fist 2 DA 74,99
- Armored Fist 2 DV x74,99

CD-ROM

- Enemy Nation DA 59,99
- F/A-18 Hornet 3.0 DV 74,99
- F1 Manager Profes. DV 69,99
- F1 Racing/UBI Soft DV 69,99
- F 16 Agressor DV x72,99
- F 16 Fighting Falcon DA 64,99
- Fallout DV x74,99
- Fifa Soccer 98 DV 79,00
- Fighters Antology DV 72,99
- **Fighting Force DA 79,99**
- **Flight Unlimited 2 DV 79,99**
- Flottenmanöver DV 59,99
- Floyd DV 74,99
- Flugsimulator 98 DV 109,99
- Flying Corps Gold DV 79,99
- F1 GP 2-Track Pack 2 DV 25,99
- Formula One Grand Prix 3 DV i.V.

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

- Atlantis DV 76,99
- Baphomets Fluch 2 DV 74,99
- Battle Isle 4 Incubation DV 69,99
- **Betrayal in Antara DV 79,99**
- **Birthright DV 69,99**
- **Blade Runner DV 84,99**

Civilization 2 - Fantastic Worlds
Deutsche Version DM 24,99

- Bleifuß 2 DV 54,99
- Bleifuß Fun DV 59,99
- Bleifuß Rally DV 49,99
- Boggle DA 39,99
- Brücke von Arnheim DV 84,99
- Buccaneer DA 69,99
- Bundesliga Manager 97 DV 64,99
- Bust a Move 2 DA 54,99
- Carmageddon DV 69,99
- **Carmageddon Data DV 29,99**
- Casper DV 39,99
- Civilization 2 DV 39,99
- Civilization 2 DATA DV 24,99
- **Civilization 2 Fant. World DV 24,99**
- Comanche 3.0 DV 76,99
- Comm.&Con. 1 SVGA DV 79,99
- Comm. & Conquer 2 DV 79,99
- C&C 2 Gegenangriff DV 29,99
- C&C 2 Vergeltungsschlag DV 27,99
- Constructor DV 69,99
- Conquest Earth DV 79,99
- **Croc DA 79,00**
- Dark Colony DV 69,99
- **Dark Colony Data DV 24,99**
- Dark Earth DV 74,99
- Dark Hermetic Order DA x69,99
- Dark Ohmen DV x79,00
- Dark Reign DV 79,99
- Deadlock 2 DV x79,00
- Deathtrap Dungeon DV x79,99
- Demonworld DV 69,99
- Der Industriegigant DV 69,99
- Der Industrieg. Data DV 29,99
- Diablo DA 49,99
- Diablo-Hellfire DA 34,99
- Die Siedler 2 + DATA DV 74,99
- Die Siedler 2 Miss. CD DV 29,99
- Dogday DV 69,99
- Dreams DV 72,99

- Fritz 5 Schach DV 109,99
- Frogger DV 69,99
- G - Police DV 87,99
- Galapagos DV 79,00
- Gettysburg/Sid Meier DV 72,99
- Grand Prix Legends DV i.V.
- Grand Theft Auto DV 59,99
- Half-Life DV i.V.
- Hannibal DV 69,99
- Have a Nice Day DV 59,99
- Have a Nice Day DATA DV 29,99
- Heavy Gear DV 74,99
- H. E. D. Z. DV x69,99
- Hellfire DA 34,99
- Hercules DV 69,99
- Heroes o.M & Magic 2 DV 64,99

Flight Unlimited 2
Deutsche Version DM 79,99

- **Heroes o.M&M 2 Data DV 29,99**
- Heroes o.M&M Samml. DV 79,99
  - Heroes o. M&M 1
  - Heroes o. M&M 2
  - Heroes o. M&M 2 Data
- Herrscher der Meere DV 69,99
- Hugo 4 DV 59,99
- Hugo 5 DV 64,99
- Hugo Wintergames DV 39,99
- IF - 22 Raptor DV 79,99
- I-War DV 69,99
- Imperialismus DV 69,99

Lords of Magic
Deutsche Version DM 69,99

- Incubation/Battle Isle 4 DV 69,99
- Intern. Rallay Champ. DV 74,99
- Interstate 76 DV 69,99
- Intervention DV x72,99
- **Jack Nicklas Golf 5 DA 74,99**
- Jedi Knight DA 79,99
- Jedi Knight Data DA i.V.
- John Maddon NFL 98 DA 79,00
- Joint Strike Fighter DA 79,99
- KKND - Extreme DV 59,99

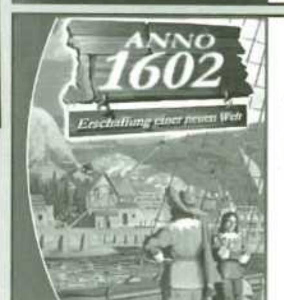
Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

- Dream Team 98 DV 39,99
- Dungeon Keeper DV 76,99
- Dungeon Keeper Data DV 29,99
- Dunkle Manöver DV i.V.
- Earth 2140 DV 34,99
- Earth 2140 Data + Pad DV 19,99
- Earth Siege 3 DV i.V.
- Easy Ball DV 54,99
- Eastfront DV i.V.

- **KKND Mission CD DVx29,99**
- KKND Teil 2 DV x79,00
- Kick OFF 98 DV 59,99
- Kings Quest 8 DV i.V.
- Lands of Lore 2 DV 69,99
- **Last Bronx DV 74,99**
- Legacy of Kain DV 69,99
- Leviathan t. Tone Reb. DA 69,99
- Links 98 DA 79,99

Sie finden uns jetzt auch im Internet:
Http://WWW.Online-Spiele.Com/Callnplay

Starcraft
Erscheint ca. Mitte Februar
Deutsche Version
DM 79,99



Anno 1602
Erscheint ca. Ende Februar
Deutsche Version
DM 69,99



Heroes o. Might & Magic 2 Data
Deutsche Version DM 29,99

Hellfire
Diablo Mission CD
Deutsche Anleitung DM 34,99

Croc
Deutsche Anleitung DM 79,00

Streets of Sim City
Deutsche Version DM 79,00

Red Baron 2
Deutsche Version DM 69,99

X - Fire
Deutsche Version DM 74,99

- Little Big Adventure 2 DV 76,99
- **Lords of Magic DV 69,99**
- Lords of Realms 2 DV 79,99
- Lords of Realms 2 Data DV 24,99
- Mageslayer DA 79,99
- Magic-Zusammenk. DV 59,99
- Magic-Zusamm.Data DV 39,99
- Master of Orion II DV 29,99
- Max Montezuma DV 69,99
- Mechwarrior 3 DV i.V.
- Men in Black DV 69,99
- MIA DA x69,99
- **Might & Magic 6 DVx74,99**
- Monkey Island 3 DV 79,99
- Monopoly DV 54,99
- Monopoly Star Wars DV 69,99
- Monster Trucks DA 72,99
- Motor Mash DV 49,99
- Moto Racer / Win95 DV 76,99
- Myst 2 / Riven DV 74,99
- Myth DV 79,99
- NBA Hangtime DA 69,99
- NBA Live 98 DV 79,00
- Need f. Speed 2 Edition DV 79,00
- Netstorm DV 69,99
- NHL Hockey 98 DV 74,99
- NHL Power. Hockey 98 DA x69,99

- Nuklear Strike DV 72,99
- Obsidian DV 59,99
- Oddworld: Abe's Odyssey DV 77,99
- Outlaw DV 74,99
- Outpost Teil 2 DV 74,99
- Overboard DV 74,99
- Pacific General DV 69,99
- Panzergeneral 3D DV 69,99
- Pax Corpus DV x64,99

Shanghai Dynasty
Deutsche Version DM 44,99

- Pax Imperia DV 69,99
- Perfect Assasins DV 69,99
- **Perry Rhodan DV69,99**
- Phantasmagoria 2 DV 69,99
- Pilgrimm DV 69,99
- Pinball 97 DA 49,99
- POD - Track Pack DV 19,99
- Police Quest SWAT 2 DV i.V.
- Populus 3'rd Coming DV x79,00

CD-ROM

- Print Artist 4.0 DV 39,99
- **Pro Pilot DV 79,99**
- Pro Pinball-Timeshock DA 69,99
- Puzz 3 D DV 49,99
- **Queen: The Eye DV 79,00**
- Quest for Glory 5 DV i.V.
- Raymans World DV 49,99
- **Red Baron 2 DV 69,99**
- Red Line DV x79,00
- Resident Evil DV 69,99
- **Rising Lands DV 69,99**
- Risiko DV 59,99
- Riven / Myst 2 DV 74,99
- Riverworld DV x79,99
- Saber Ace:Conf.Korea DV 69,99
- Sensible Soccer 2000 DV x79,00
- **Seven Kingdoms DV 74,99**
- Shadow o.T. Empire DA 74,99
- **Shanghai Dynasty DV 44,99**
- Silent Hunter DV 34,99
- Silent Hunter Data Nr. 2 DV 29,99
- Sim City 2000 + Theme Hospital DV 79,99
- Sonic 3D DA 49,99
- Space Bar DA 69,99
- Star Command DA 69,99
- Starcraft DV 79,99
- Starfleet Academy DV 69,99
- Star Trek First Contact DV i.V.
- Star Trek Generation DV 39,99
- Stealth Reaper 2020 DA 74,99
- Steel Panther 3 DA 69,99
- Streets o. Sim City DV 79,00
- Sub Culture DV 74,99
- Swing DV 39,99
- Syyrah Warp Hunter DA 34,99
- Takeru DV 49,99
- **Test Drive 4 DV 79,00**
- TFX 3: F22 DV 74,99
- Titanic DV 39,99
- TOCA Touring Car DA 79,00
- Tomb Raider 2 DA 79,99
- Total Annihilation DV 79,99
- Turok DV 79,99
- Ubik DV x79,00
- Unreal DV x79,99
- **Uprising DV 69,99**
- Vermeer DV 59,99
- Virtual Fighter 2 DA 69,99
- Virtual Pool 2 DA 69,99
- Voodo Kid DV 69,99
- Warlord 3 DV 74,99
- War Wind 2 DV x69,99
- WET-S. Empire DV 74,99
- **Wing Prophecy DV 79,00**
- Worldwide Soccer DV 69,99
- Worms 2 DV 74,99
- X-Com : Apocalypse DV 59,99
- X-Files DA x42,99
- X-Fire DV x74,99
- X-Wing vs. Tie Fighter DV 84,99
- **X-Wing vs. Tie F. Data DA 39,99**
- Youngblood DA 79,99
- Zombieville DV 64,99
- Zorck: Großinquisitor DV 79,99

Angebote solange Vorrat reicht

- 3 Skulls o. t. Toltecs DV 29,99
- 7th Guest 11th Hour DA/DV 29,99
- Across the Rhine DV 24,99
- Anstoss + World Cup DV 24,99
- Afterlife DV 29,99
- Baphomets Fluch 1 DV 19,99
- Battle Isle 3 u.Lösung DV 39,99
- Betrayal at Krondor DV 19,99
- Biing DV 29,99
- Bleifuß 1 DA 24,99
- Civilization 1 DV 24,99
- Colonization DV 24,99
- Comanche 2.0 DV 24,99
- Creatures DV 29,99
- Creature Shock DV 12,99
- Cyberia 1 DV 24,99
- Deadlock DV 29,99
- Descent 1 DA 24,99
- Descent 2 DA 24,99
- Destruction Derby 2 DA 24,99
- Die Fugger 2 DV 24,99
- Discworld 2 DV 29,99
- DSF - Golf DV 39,99
- Earthworm Jim 1 + 2 DV 24,99
- Extreme Assault DV 39,99
- F-14 Fleet Defender DA 24,99
- **F-22 Lightning 2 DV 29,99**

Angebote: (Fortsetzung)

- Fantasy General DV 29,99
- Fifa Soccer 96 DV 29,99
- Flight o. t. Amaz. Queen DV 19,99
- Fritz 4 Schach DV 39,99
- Gobliins Teil 3 DV 19,99
- Grand Prix Manager I DV 24,99
- Grand Prix Manager II DV 39,99
- Incredibble Maschine 1 DV 19,99
- Indiana Jones 3+4 DV 24,99
- M.P.Ritter d. Kokusnuss DV 19,99
- Manic Karts DA 12,99
- Mega Race 2 DV 29,99
- Monkey Island 1+2 DV 24,99
- NHL Hockey 96 DV 29,99
- Pirates Gold DV 24,99
- Pitfall DV 29,99
- **Privateer 2 DV29,99**
- Pro Pinball the Web DA 19,99
- Railroad Tycoon Deluxe DA 24,99
- Realm o. t. Haunting DV 34,99
- Rebel Assault 2 DV 29,99
- Riddle of Master LU DV 24,99
- Road Rash DV 29,99
- Sam a. Max + Day o. Tent. DV 24,99
- Schleichfahrt DV 39,99
- Shanghai Gr. Moments DV 24,99
- Sherlock Holmes 2 DV 29,99
- Simon t. Sorcerer 1+2 DV 19,99
- Star Trek 3/Next Gen. DV 24,99
- Steel Panther 2 DV 29,99
- Stonekeep DV 24,99
- Super E.F. 2000 DV 29,99
- Teamchef DV 24,99
- The Dig DV 29,99
- This Means War DV 24,99
- Tie Fighter DV 29,99
- Tilt DV 19,99
- Time Commando DV 29,99
- Transp. Tycoon + Data DV 24,99
- Trivial Pursuit DV 34,99
- U.F.O. DV 24,99
- Ultima 8 DV 29,99
- Virtual Karts DA 24,99
- Vollgas DV 29,99
- Warcraft 2 DV 29,99
- Warhammer DV 29,99
- Werewolf DV 24,99
- Wing Commander 3 DV 34,99
- World Rallay Fever DV 24,99
- Worms + DATA DV 24,99
- X-Com Terror of t. Deep DV 24,99
- X - Wing Compilation DV 29,99
- Yathzee DV 19,99
- "Z" DV 19,99
- Zorck Nemesis DV 29,99

Zubehör

- Orchid Righteous 3D a.A.
- Alfa Quad 54,99
- Alfa Twin Umschaltbox 34,99
- Microsoft Joystick Force-Feedback Pro 249,99
- Microsoft Sidewinder Game Pad 69,99
- PC-Dash Command Pad 129,99
- Gravis Joystick Analog Pro 44,99
- Gravis Game Pad 34,99
- Gravis Game Pad Pro 49,99
- Gravis Joyst.Blackhawk 59,99
- Gravis Firebird 2 119,99
- Logitech Joyst. Warrior 129,99

Neu von Thrustmaster:

Formula 1 Racing Wheel
incl. Fußpedale und neuen Optionen! 234,99

Probleme?
Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Weil's den Zinn-Orks aus Warhammer Epic 40.000 auf den Wohnzimmertischen zu eng wurde, sind sie seit neuestem auch auf dem PC-Monitor präsent. Anders als Ikarions Demonworld kommt die Umsetzung des Science Fiction-/Fantasy-Tabletops jedoch ohne Hexagon-Landschaften aus.

Final Liberation

Untergang der Titanen

Die Orks sind und bleiben die Buhmänner der Fantasy-Welt – wo sie auftauchen, gibt's garantiert Ärger. Im *Warhammer*-Universum ist das nicht sehr viel anders, auch wenn die verwandten Tabletop-Systeme *Warhammer 40K* und *Warhammer Epic 40.000* (allesamt von der Firma Games Workshop) nicht im Mittelalter, sondern im 41. Jahrtausend zu Hause sind. Tabletops – das sind aufwendige Strategiespiele mit handlackierten Metall-Miniaturen, die man nach komplexen Regeln gegeneinander „kämpfen" läßt. Aufgrund der Komponenten Sammeln, Anmalen, Fachsimpeln und Spielen erfüllen Tabletops zweifellos das Kriterium eines ausgewachsenen Hobbys. Wird das Ganze für den PC umgesetzt, bleibt davon allerdings „nur" ein ganz gewöhnliches Strategiespiel auf Rundenbasis übrig – aber das kann es in sich haben, wie *Final Liberation* beweist. Story, Figuren und Spielregeln orientieren sich dabei an der Tischvorlage.

Praktisch: Per Tastendruck wird automatisch das nächste Ziel anvisiert. Bauwerke lassen sich auf Wunsch transparent einblenden.

Veteranen bevorzugt

Ausgangssituation: Die Waa-Orks haben den Planeten Volistad eingenommen, und jetzt sind die Ultramarines des Imperiums gefordert, um die 35 Bezirke zurückzuerobern. Welche Route Sie einschlagen, sprich: in welcher Reihenfolge Sie benachbarte Regionen erobern, bleibt Ihnen überlassen. Für jede eroberte und gehaltene Provinz schreibt man Ihnen Ressourcenpunkte gut, mit denen Sie nach jedem Gefecht einkaufen gehen können; Armeen lassen sich in andere Sektoren verlegen, falls die Orks einen ihrer berüchtigten Gegenangriffe starten. Überlebende Figuren aus vorherigen Schlachten gewinnen an Erfahrung und damit Kampfstärke, dürfen repariert und auf die Regimente (bestehend aus vier Kompanien) beliebig umverteilt werden. Vor der eigentlichen Auseinandersetzung plazieren Sie Ihre Einheiten – darunter Infanterie, Artillerie, Kavallerie und Titan-Kampfroboter – in einer vorgegebenen Zone, ehe abwechselnd rundenweise gezogen wird. Die zoombaren Schlachtfelder bestehen überraschenderweise nicht aus Hexagons, sondern aus quadratischen Kacheln; das isometrische Gelände ist zudem mit Hügeln, Kratern und Gebäuden ausgestattet, die den Vormarsch der Armeen bremsen und das Sichtfeld einschränken.

Moralpredigten

Eine Schlacht gilt erst dann als beendet, wenn der Moralwert einer Partei auf Null sinkt. Dieses Punktepolster schmilzt um einige Punkte, wenn beispielsweise eine komplette Kompanie ausradiert wird. Treffer und bedrohliche Situationen steigern zudem den Faktor „Unterdrückung", der jeweils für die dazugehörige Kompanie gilt. Ab einem bestimmten Unterdrückungswert besteht die Gefahr, daß sich einzelne Exemplare aus dem Staub machen. Die Aktionspunkte regeln wie



Auf der Karte von Valistad wählen Sie das Territorium aus, das Sie als nächstes erobern möchten. In der unteren Leiste werden die Regimente aufgeführt.



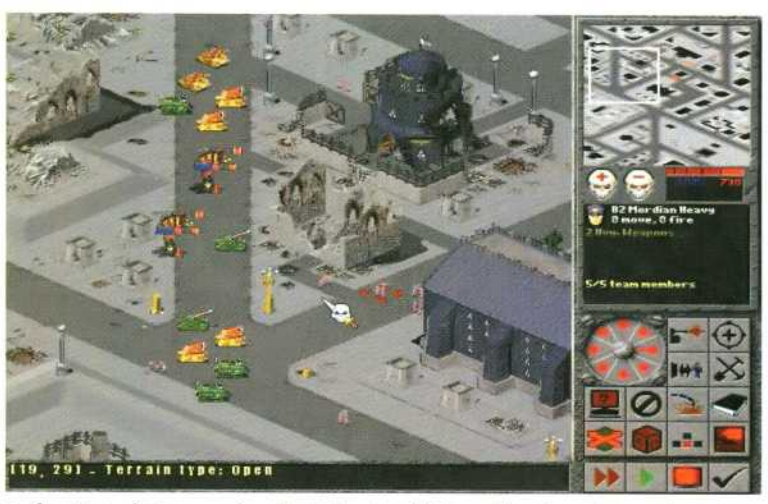
Die Enzyklopädie kennt Daten und Fakten aller beteiligten Einheiten.



Hier klicken Sie sich die Bestandteile eines Regiments zusammen.



Zwecks besserer Übersicht zaubert die Zoom-Funktion einen größeren Ausschnitt der teils riesigen Karten auf den Bildschirm.



In der Statusleiste werden die äußerst wichtigen Moralwerte von Space Marines und Orks gegenübergestellt (rechts neben den beiden Totenköpfen).

gewohnt, wie weit eine Einheit ziehen kann und wie oft sie einen Schuß abgeben kann. Nicht aufgebrauchte Punkte ermöglichen sogenanntes „Gelegenheitsfeuer", also automatische Attacken, sobald ein Gegner auftaucht. Was bei *Final Liberation* nicht funktioniert: einfach abwarten, bis der Gegner aufkreuzt. Denn durch die Eroberung von Wegpunkten werden dem Kontrahenten automatisch 25 Moralpunkte pro Runde (!) abgezogen – ohne rasches Vorrücken haben Sie keine Chance. Zusätzliche taktische Substanz bekommt *Final Liberation* durch Luftunterstützung, beladbare Transporter, Schutzschilder und frei konfigurierbare Waffensysteme für die Kampfroboter der Titanen-Klasse. Außerdem legen Infanteristen Schützengräben an und verschanzen sich in Kathedralen und Ruinen.

Bonecruncha und Kannon Flitza

Das Interface bietet SSI-typischen Komfort: Sie können von einem Zielobjekt zum anderen durchschalten, sich die Trefferchance anzeigen lassen, die Spielgeschwindigkeit rauf- und runtersetzen, transparente Gebäude aktivieren und die Sicht- ODER Schußweite einblenden – beides gleichzeitig geht leider nicht. Vermißt wird obendrein eine Sperre, die eine Einheit nur so viele Quadrate vorrücken läßt, um mit den Aktionspunkten noch mindestens einen Schuß abgeben zu können. Eine Anzeige der Reich- und Sichtweite gegnerischer Einheiten fehlt ebenfalls – unverständlich, da Sie per Rechtsklick präzise Informationen über jeden Typ einblenden lassen können. Daten zu den über 85 Figuren mit solch lustigen Namen wie „Bonebreaka" und „Super-Smäsha" finden Sie auch in der hübsch illustrierten Einheiten-Datenbank. Sie würden die Kampagne gerne von Seiten der Orcs angehen? Pech gehabt – das funktioniert nur im „Schnelle Schlachten"-Modus, wo Sie nicht nur die beteiligten Völker, sondern auch die Stärke des Computergegners, die Ressourcen-Punkte, die Art der Schlacht, die Karte (inklusive praktischer Vorschau) und die beteiligten Einheiten bestimmen.

Petra Maueröder ■

Im Vergleich

Lords of Magic und *X-COM 3* bieten Unterhaltung für Monate, während *Demonworld* mit Spitzengrafik aufwartet.

Spiel	Wertung
Lords of Magic	86%
X-COM: Apocalypse	86%
Demonworld	81%
Fantasy General	70% (neu)
Final Liberation	**61%**
Fallen Haven	60% (neu)



Die Orks fahren schwere Geschütze auf, die allerdings meist nur über kurze Distanz Wirkung zeigen.



In den pixeligen Cutscenes treten kostümierte Schauspieler vor gerenderten Kulissen auf.

Statement



Mein erster Eindruck: „Na, das ist doch mal wieder was für meines Vaters Tochter" – komfortable Bedienung, originelle Einheiten, reizvolles Umfeld. Urteil nach einem Wochenende: Was für ein billiges „Strategiespiel"! Gegen null tendierende KI (die höchst passiven Orks erobern verlorenes Terrain nicht zurück), sich ständig wiederholende Karten, kein Ork-Feldzug und zweitklassige Grafik. Die Kampagne motiviert nur so lange, bis man merkt: Cleveres Armee-Management zahlt sich nicht aus, weil die Stärke des Gegners kontinuierlich der eigenen angepaßt wird – der Einsatz von mehr und stärkeren Einheiten zieht die Kämpfe lediglich in die Länge, die Herausforderung bleibt aber immer gleich. Außerdem gewinnt man mit einer einzigen „Taktik" fast jede Kontroverse: Die Artillerie stellt sich „hinten rein" und nimmt mit Raketen und Kugeln aus sicherer Distanz jedes Ork-Bataillon auseinander. Lichtjahre von der Langzeitmotivation eines *X-COM 3*, *Demonworld* oder *Lords of Magic* entfernt!



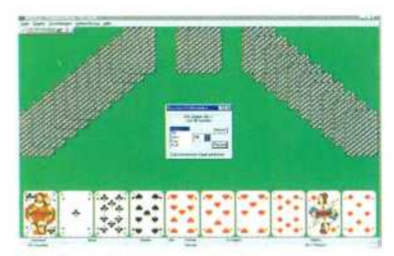
RANKING

Strategie	
Grafik	55%
Sound	70%
Handling	80%
Multiplayer	70%
Spielspaß	61%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 90,-



NetSkat



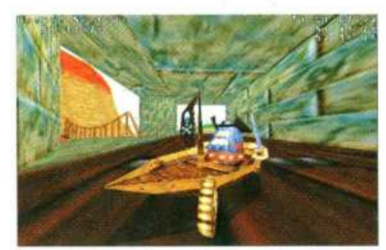
NetSkat bietet starke Computergegner und erlaubt Partien im Netz.

Skat spielt man am besten zu dritt. Doch was tun, wenn man alleine vor dem PC sitzt und gerne üben würde? Richtig, *NetSkat* ist die Lösung, die Sie nicht nur die Regeln nach regionalen Gegebenheiten ändern läßt, sondern auch etwas Hilfestellung in Form einer nachträglichen Spielanalyse leistet. Allerdings sollten Sie Skat schon gut beherrschen, sonst bringen Ihnen all diese Features herzlich wenig. Das arg dürftige Handbuch läßt Einsteiger böse im Regen stehen. Das Besondere an *NetSkat* ist die Möglichkeit, über Netzwerk oder Internet mit zwei menschlichen Spielern zu zocken, wobei sich allerdings die Frage stellt, ob das in einer gemütlichen Kneipe nicht mehr Spaß macht. Außerdem ist die Konfiguration für Einsteiger zu kompliziert und nur unzureichend erklärt. Der Computergegner ist übrigens ordentlich spielstark, wobei sich der Verdacht aufdrängt, daß die CPU-Gegner mogeln. Für Profis ist *NetSkat* eine nette Anschaffung, andere sollten lieber darauf verzichten. **(fs)** ■

RANKING

Kartenspiel	
Spielspaß	40%
Hersteller	CDV
Preis	DM 60,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	Pentium 60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 5 MB

POD – Back to Hell



Neben Motorrädern gibt es so verrückte Fahrzeuge wie dieses Segelboot.

Mit *POD* stellte Ubi Soft erstmals eindrucksvoll unter Beweis, wie sehr 3D-Grafikkarten ein an und für sich simples Rennspiel aufwerten können. Kurz nach der Veröffentlichung machten die Franzosen ihr Versprechen wahr und boten über ihre Website ständig neue, verrückte Strecken und Autos kostenlos an. Wer keinen Internet-Zugang besitzt, wird sich über die Zusatz-CD *POD – Back to Hell* freuen, auf der die besten Add-Ons aus dem Internet, drei neue Strecken und acht Bonus-Vehikel zu finden sind. Zusätzlich gibt es die neuesten Patches für folgende 3D-Chips: Voodoo Graphics, Voodoo Rush, PowerVR, S3-Virge und ATI Rage 3D, außerdem unterstützt *POD* alle anderen Karten über Direct3D. Die neuen Kurse sind größtenteils eher witzig als realistisch, und auch die Fahrzeuge entlocken dem Spieler ein Schmunzeln: Segelboote oder eine Vampirfledermaus (inklusive Bremsspuren!) sind ein netter Gag. Trotz des Preises nur bedingt zu empfehlen. **(fs)** ■

RANKING

Actionspiel	
Spielspaß	50%
Hersteller	Ubi Soft
Preis	DM 30,-
3D-SUPPORT	3Dfx, PowerVR, Virge, Rage 3D, Direct 3D
SYSTEM	Pentium 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 30 MB

You Don't Know Jack



Grafisch nicht berauschend, dafür umso witziger: BMGs Trivia-Game.

Schon mal was von einer Quizshow namens *You Don't Know Jack (YDNJ)* gehört? In dem tabulosen Ratespiel für maximal drei Mitspieler wird Ihr Allgemeinwissen von BMG Interactive auf eine harte Probe gestellt. Die Themengebiete, aus denen *YDNJ* seine 800 Fragen zusammenstellt, sind alles andere als fernsehtauglich. Kleine Kostprobe: Welcher Primat hat die dicksten Hoden? (Schimpanse) Und welcher „kann" am längsten? (Na klar: der Mensch!) Staubtrockene Trivial Pursuit-Fragen finden Sie hier nicht – trotzdem ist reichlich Grips gefragt, wenn man die virtuellen Geldpreise abstauben will. Um gut mithalten zu können, sollten Sie über fundierte Kenntnisse in den Bereichen Kino, Fernsehserien, Rock- und Popmusik sowie Sex verfügen – kurz gesagt aus allen Wissensgebieten, die Spaß machen. Wirklich gut gelungen ist die Umsetzung dieser Spielidee aus den USA ins Deutsche, ebenso wie die klar verständliche Sprachausgabe. **(tb)** ■

RANKING

Quiz	
Spielspaß	70%
Hersteller	BMG Interactive
Preis	DM 80,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	486/66, 8 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 20MB

Shanghai: Dynasty



Putzige Animationen künden von einem entdeckten Spielstein-Pärchen.

Dynasty ist die Fortsetzung zu den Denkspiel-Klassikern *Dragon's Eye* und *Great Moments* von Activision. Per Mausklick läßt man von den Rändern eines kunstvoll gestapelten Stein-Haufens jeweils zwei zusammengehörige Exemplare verschwinden – simpel, aber unglaublich faszinierend. Aufgepeppt wird das unscheinbare Geklicke mit kleinen Animationen und Soundeffekten; neun Stein-Sets (Ägypten, Astrologie, Weltraum, Dinosaurier etc.) und bizarre Anordnungen sind für die Abwechslung zuständig. Eindeutiges Highlight: Dank der neuen Turnier-Modi können Sie alleine gegen den Computer, zu mehreren vor einem PC oder im Netzwerk bzw. auf Activisions Internet-Server gegen bis zu fünf Spieler gleichzeitig einen Turm abbauen. Wenn Sie nach einem Knobelspiel der Suchtstufe „Solitär" suchen UND noch keinen *Shanghai*-Ableger besitzen, dann gehört *Shanghai: Dynasty* als launiges Zwischendurch-Spielchen unbedingt auf Ihre Festplatte. **(pm)** ■

RANKING

Denkspiel	
Spielspaß	67%
Hersteller	Activision
Preis	DM 70,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 8 MB

Hol raus, was drin steckt!

5 DM



Geld per Mausklick
Die 10 größten Online-Banken. Kontoführung und Börse-Online. Cyber Cash – die Zukunft des Geldes.



ISDN: Mit Höchstgeschwindigkeit durchs Netz Ein Leitfaden für Einsteiger.



Models im Netz
Wie werde ich Online-Model? Casting übers Netz.



Surfen mit Otto Ein schräger Trip durchs Netz.



Durchblick für alle
Das kann „Windows 98".



TV Today Online + Computer gibt's ab **sofort alle 2 Monate am Kiosk.** Mit **aktuellen Tips** und Links für Einsteiger und Freaks. Außerdem: jedesmal mit den **1000 besten Internet-Adressen.** Das nächste Heft ist ab **29.1.98** erhältlich. Wenn Sie jede Ausgabe bequem nach Hause bekommen wollen, rufen Sie unsere Abo-Hotline an: **040/37 03 40 41.** Oder mailen Sie: **service@tvtoday.de**

Klick, wo's was zu gewinnen gibt: **www.tvtoday.de**

Hardware XTRA

Inhalt

Vorwort



Ein neues Jahr und seine Hardware-Prognosen. Setzt sich AGP auf breiter Front durch? Welcher Chip-Entwickler macht das Prozessor-Rennen? Kommen USB-Geräte endlich auf den Markt? Fragen über Fragen. Und Antworten sind zum jetzigen Zeitpunkt eher als spekulative Prognosen anzusehen. Spielernaturen dürfen sich jedenfalls auf massenhaft Force Feedback-Geräte freuen, die sich hoffentlich nicht nur im Lenkrad-Bereich bewegen. Außerdem entwickeln einige Hersteller im privaten Kämmerlein spezielle Eingabegeräte, die sich an Genre-Spezialisten wenden. So werden Echtzeit-Strategen endlich in der Lage sein, ihre Aktionen noch schneller und präziser zu planen und auszuführen. Auch der Grafikkarten-Markt wird 1998 mit Quantensprüngen aufwarten können. Alle größeren Entwicklerschmieden haben eine neue Platinen-Generation in der Mache, die man voraussichtlich schon zur CeBit begutachten kann. Schöne Aussichten für eine Hardware-Redaktion – und selbstverständlich für alle Leser mit Technik-Ambitionen.

Viel Spaß beim Lesen,
Ihr Thilo Bayer

Auf dem Prüfstand:

Brandneue Grafik-Allrounder

Fanatec Joystick Wizard + Mission Controller

Knüppel-Freaks

Von Fanatec kommt es jetzt knüppeldick: Nach dem äußerst gelungenen Einstieg in die Formel 1-Lenkradwelt (Le Mans) gibt es gleich zwei heiße Produkte im neuen Jahr zu vermelden. Der Joystick Wizard ist ein Programm, das unter anderem den Joystick-Umschaltern 2matic und 4matic beiliegt. Das besondere an dieser Software ist die Option, Gamepads und Joysticks völlig spieleunabhängig zu programmieren – die Keyboard-Emulation macht dieses kleine Spielewunder möglich. Der Mission Controller ist dagegen das offizielle Werkzeug für *Command & Conquer*-Verehrer. Der Spezial-Trackball läutet die *Alarmstufe Rot* für Echtzeit-Fans ein, ist aber auch als normale Maus im harten Büroalltag zu gebrauchen. Die tiberiumrote Kugel erlaubt dabei High-Speed-Scrolling, während die Klickarbeit durch die drei angebrachten Tasten locker von der Hand geht. 99,- Mark kostet die Eintrittskarte zum Echtzeitglück.
Info: Fanatec, 06021-840681



Fanatec eröffnet mit dem C&C-Mission Controller die für 1998 erwartete Flut an Spielewerkzeug.

Evergreen Upgrade-Prozessor

CPU tiefergelegt

Die englische Firma Evergreen will Besitzern älterer Pentium-Systeme etwas Gutes tun und bietet deshalb ein CPU-Upgrade auf Basis des IDT-Prozessors WinChip C6 MMX an. Der mit 180 MHz getaktete MxPro fühlt sich in allen Motherboards mit Sockel 5/7 wohl und ersetzt Pentium-CPUs von 75 bis 150 MHz. Mit dem beigelegten (englischen) Handbuch und der zugehörigen Software wird das Upgrade-Unternehmen zum Kinderspiel – geduldige Erläuterungen und ein komfortables Diagnose-Programm legen dabei den Grundstein für anschließende Spieleerlebnisse. Preislich gesehen befindet sich das Tuningprodukt mit 460,- Mark in moderaten Gefilden, auch die 36-monatige Garantie weiß zu überzeugen. In der Performance-Abteilung ist die Upgrade-CPU zwischen einem Intel Pentium 166 und 200 MMX anzusiedeln. Einen kleinen Bremsklotz stellt der 60 MHz-Systemtakt und der mit 30 MHz getaktete PCI-Bus dar.
Info: http://www.evertech.co.uk



Auf dem Weg zu neuen Performance-Dimensionen mit dem CPU-Tuningprogramm von Evergreen.

Thrustmaster Formula 1

Gewinnspiel

Die Rennsaison befindet sich zwar im Winterschlaf, doch der Formel 1-Freak kann sich kaum über Langeweile beklagen. Mit *F1 Racing Simulation* von Ubi Soft steht eine exzellente Simulation bereit, um der Liebe zum heißen Asphalt ausgiebig zu frönen. Jetzt fehlt eigentlich nur noch die Spiele-Hardware dazu... Kein Problem: Postkarte gesucht, brav frankiert und zum Briefkasten gespurtet. Die Hardware-Redaktion beginnt das neue Jahr mit der Verlosung von drei Formula 1-Lenkradsystemen. Dank der Thrustmaster-Referenz werden auch Sie schon bald das Steuerparadies Monaco besuchen, um der versammelten Konkurrenz das Hinterrad zu zeigen.

Computec Verlag • Stichwort „Thrustmaster"
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Die hoffentlich überglücklichen Verlosungs-Sieger werden schnellstmöglich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Jazz Multimedia Outlaw 3D

Revolverheld

Bevor Jazz mit der Renegade 3D der Zauberwelt der Voodoo²-Karten auf die Sprünge helfen will, wird die Outlaw 3D die Motherboards der Spielefreaks unsicher machen. Der V2200 Chipsatz des Chip-Spezialisten Rendition soll dabei für die notwendigen Geschwindigkeits- und Qualitätsargumente sorgen. Die Ausführungspalette umfaßt AGP- und PCI-Versionen, außerdem werden 4 MB (ca. 250,- Mark) und 8 MB (ca. 330,- Mark) dimensionierte Boards angeboten. Der Scharfschütze von Jazz besitzt einen 230 MHz RAMDAC, einen mit 100 MHz getakteten Speicher sowie die Fähigkeit zur Darstellung von DVD-/MPEG 2-Dateien. Schnittstellentechnisch ist die Unterstützung von Direct3D, OpenGL sowie der weniger bekannten Rendition-APIs RRedline und Speedy3D zu verkünden. Testergebnisse des Kombi-Grafikbeschleunigers werden in der nächsten Ausgabe nachgereicht.

Info: Jazz Multimedia, 02405-4444500 (Vobis)



Die Grafikkarte zum Spiel: Die Outlaw 3D sorgt für durchgezockte Nächte am PC.

Voodoo²

Hexenmeister

3Dfx läßt die Voodoo-Pupppen tanzen. Nach dem großen Erfolg des Voodoo Graphics Chipsatzes werden im ersten Quartal 1998 schon die ersten Add-on-Karten mit dem kultigen Nachfolger erwartet. Für die Hardware-Redaktion Grund genug, einmal hinter die Kulissen der Add-on-Beschleunigerwelt zu blicken.

Geschwindigkeit ist doch keine Hexerei. Diese These will die Chipschmiede 3Dfx Interactive mit ihrer neuesten Entwicklung Voodoo² untermauern. Der Nachfolger des überaus erfolgreichen Voodoo Graphics, der auf Add-on-Karten wie der Diamond Monster 3D, Guillemot Maxi Gamer 3Dfx oder miroHISCORE 3D zum Einsatz kommt, soll im 3D-Bereich für einen erneuten Quantensprung sorgen.

Technik im Detail

In die Kategorie „Gesicherte Informationen" fallen die technischen Angaben zum Voodoo². Drei Arbeitstiere übernehmen die gewaltige Rechenaufgabe heutiger und zukünftiger 3D-Spiele: eine Pixeleinheit und zwei Texturchips. Jeder Prozessor kann separat 2-4 MB Speicher ansprechen, weshalb es den Herstellern der Grafikkarten ermöglicht wird, unterschiedliche Konfigurationen anzubieten. Von einer 6 MB-Version als Einstiegsmodell bis hin zum 12 MB-Monster sind verschiedene Variationsmöglichkeiten gegeben. Die Beschäftigung zweier getrennter Textureinheiten bringt erhebliche Geschwindigkeitsvorteile, da Polygone in einem Rutsch mit zwei Texturen beklebt werden können – trilineare Filterung stellt damit kein Problem mehr dar. Im Bereich „3D-Auflösung" folgt Voodoo² den Vorgaben einiger Konkurrenten und erlaubt, abhängig von der Speicherbestückung, bis zu 1.024x768 Bildpunkte. Ein besonderes Schmankerl für Hardcore-Spieler ist das Scan Line Interleave (SLI)-Feature. Dazu nimmt man zwei gleichartige Voodoo²-Karten, verbindet sie durch ein Kabel und erreicht dadurch eine geschwindigkeitsfördernde Arbeitsteilung zwischen dem Zeichnen gerader und ungerader Linien.

Per Scan Line Interleave teilen sich zwei Voodoo²-Boards die aufwendige Zeichenarbeit.

Die Mitspieler

Direkt nach Veröffentlichung der ersten Voodoo²-Infos wurden auch schon Bekennerschreiben wichtiger Grafikkartenhersteller vom Stapel gelassen. Alte und neue Hasen im Voodoo-Geschäft sind Diamond, Guillemot, Jazz und miro. Den wohl prominentesten Neuzugang stellt Creative Labs dar, die nach der Graphics Blaster Exxtreme nun gleich das nächste Spieleboard in ihr Platinenprogramm aufnehmen. Bei einer derartig breiten Herstellerbasis braucht sich der Käufer keine Sorgen um die Spieleunterstützung machen. Von der Kompatibilitätsfront kann glücklicherweise Entwarnung gegeben werden: Nach Aussagen von 3Dfx werden alle aktuellen Glide-Spiele sowie D3D-/OpenGL-Games problemlos mit der Neuentwicklung harmonieren.

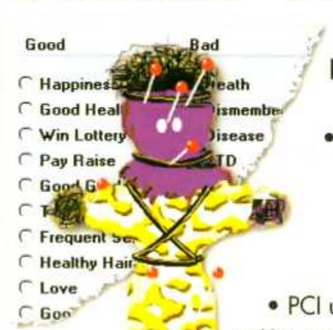
Voodoo-Visionen

Lohnt sich das Warten auf Voodoo² oder sollten sich voodoolose Zeitgenossen mit gesteigertem Drang zum Kartenkauf noch den alten Graphics zulegen? Freaks mit dickem Geldbeutel betrifft diese Frage nicht, da sie sowieso bei den ersten erhältlichen Karten zuschlagen werden. Da die Boards mit Voodoo Graphics aber weiterhin verkauft werden und erste echte Voodoo²-Spiele wohl kaum vor Weihnachten 1998 erscheinen, sollte sich der normalsterbliche Spieler noch mit der alten (aber ausgereiften) Technik zufriedengeben. Auf längere Sicht werden Spielehersteller die Performance-Möglichkeiten des neuen 3Dfx-Chips in ihre Projekte integrieren, um noch aufwendigere Spielewelten zu schaffen.



Die neue Voodoo-Generation im Add-on-Kartenbereich verspricht Performance-Quantensprünge.

Voodoo²-Features



Im folgenden finden Sie eine Auflistung der wichtigsten Fähigkeiten des Voodoo²-Chipsatzes.

- 3D-Auflösungen bis 1.024x768
- 192 Bit Speicherbandbreite
- 90 MHz Taktfrequenz
- 100 MHz EDO DRAM
- Zwei Textureinheiten
- PCI und (eingeschränkte) AGP-Version
- Kompatibilität zu Glide, Direct3D, OpenGL
- SLI-Option mit zwei Voodoo²-Karten
- Verfügbarkeit ab 1. Quartal 1998
- Preis: unter 300 Dollar (Einstiegsversion)

Der Tag hat 24 Stunden



Zu Dumm...

MANCHMAL IST ES WIRKLICH ÄRGERLICH, DAß DIE ZEIT SO SCHNELL VERGEHT. DA SITZT MAN AM COMPUTER UND ENTSPANNT SICH VON DER ARBEIT BEIM AUTORENNEN GEGEN DIE WELTELITE ODER BEIM ÜBERSCHALLFLUG IM KAMPFJET, UND PLÖTZLICH IST ES MITTERNACHT... NOCH NIE SO ETWAS ERLEBT? DANN KENNEN SIE WOHL UNSERE PRODUKTE NOCH NICHT! DURCH DIE VEREINIGUNG DER NEUSTEN 3D, DVD UND INTERNET TECHNOLOGIEN VERWANDELN WIR IHREN PC IN EINE HÖLLENMASCHINE MIT MEGASOUND UND MÖRDERGRAFIK. TESTEN SIE SELBST!

ADRENALINE RUSH 3D

- Spielhallengrafik für Zuhause
- 2D/3D Grafik und Multimediabeschleuniger
- 3Dfx Voodoo Rush Chipsatz
- Komplett mit den 3Dfx Versionen von:
  - Turok: Dinosaur Hunter®
  - Mechwarrior 2®: Mercenaries™
  - Interstate '76®











THE TEMPO OF INNOVATION®

JAMMIN' DVD II

- Abspielen von DVD Videos
- Dolby® AC-3/MPEG-2 Surround Sound
- TV Ausgang
- Windows 95 Plug-n-Play
- Inklusive Fernbedienung und DVD Video











www.jazzmm.com



Druckmittel

Die Zeiten überteuerter Druckmaschinen sind vorbei. Heute sind Drucker ab 300,- Mark schon locker in der Lage, hochwertige Kunstwerke auf Papier oder sogar Haushaltstücher zu bringen. Zwei Exemplare stehen heute auf dem Prüfstand: der Canon BJC-250 aus der Tintenabteilung und der Fotodrucker MD-1000 von Alps mit Kassetten als Farbquelle.

Alps Electric MD-1000



a b

Der Ausdruck auf Spezialpapier zeigt eine recht erfreuliche Buchstabensuppe, die Farbverläufe sind aber streifig ausgefallen.

Fotodrucker sind schwer im Vormarsch: Fristeten diese Gebilde der Printkunst aufgrund ihrer Exotenrolle lange Zeit ein eher farbloses Dasein, erstrahlen sie angesichts sinkender Preise in neuem Glanz. Der mit 800,- Mark angesetzte Drucker von Alps arbeitet mit der Eigenentwicklung Micro Dry, wobei vier verschiedene Farbbandkassetten die Bürde des Bedruckens übernehmen. Das poppige Design des Farbkünstlers beinhaltet ein recht platzsparendes Layout sowie die Möglichkeit, bis zu 100 Blätter in Schräglage zu stapeln. Neben traditionellem DIN A4-Papier verarbeitet der Einzugsschacht aber auch Folien, Kartons bis 0,21 mm Stärke sowie Bögen für Aufbügel- oder Aufdruckaktionen. Die Auflösungsmodi des Alps-Druckers umfassen 300x300, 600x600 und 1.200x600 dpi – Textdrucke gehen dabei bis zur Maximaldarstellung, normale Farbdrucke erreichen 600x600 Druckpunkte pro Inch. Der Anwender kann durch spezielle Kassetten optional auch Metallic-Effekte erzielen oder mit einem Beschichtungsfarbband seine Erzeugnisse für die Ewigkeit sichern. Für einen Fotodrucker erzielt der MD-1000 durchaus ansehnliche Textausdrucke, wenn auch die Geschwindigkeit nicht mit einem flotten Laser- oder Tintenkollegen mithalten kann. Die Qualität bei Farbausdrucken leidet unter den sichtbaren Streifen, die durch die Kassetten hervorgerufen werden – da hilft auch die gleichmäßige Farbverteilung nicht viel. Insgesamt ist es als lobenswert zu bezeichnen, daß das Alps-Gerät A4-Ausdrucke beherrscht und auch mit Texten klarkommt. Auf der anderen Seite ist die Druckqualität farbiger Kunstwerke im Vergleich zur Fotodrucker-Konkurrenz nicht berauschend. Info: 05137-92557

Ausstattung:	**befriedigend**
Hardware-Features:	**gut**
Performance:	**befriedigend**
Gesamturteil:	**befriedigend**

Canon BJC-250



a b

Der etwas unruhige Schriftausdruck wird von einer kräftigen, aber wenig abgestuften Farbdarstellung begleitet.

Der Nachfolger des Top-Sellers BJC-240 heißt – besonders einfallsreich – BJC-250 und stellt mit knapp 300,- Mark Investitionskosten ein sehr preisgünstiges Tintenklecks-Modell dar. Das angenehm platzsparende Druckgebilde faßt wie das Foto-druck-Pendant von Alps 100 DIN A4-Blätter im angeschrägten Papierschacht und ist damit auch für längere Druckeinlagen gerüstet. Canon sieht den BJC-250 als FunPrinter, was auf den mannigfaltigen Einsatz des Tintendruckers zurückzuführen ist. In der Grundversion ist schon ein 3-Farben-Druckkopf enthalten, der dem Anwender direkt farbige Erfolgserlebnisse ermöglicht. Leider wird kein echtes Schwarz für Textdrucke bereitgehalten, weshalb der Kauf einer entsprechenden Spezialpatrone unumgänglich ist. Mit den weiteren Druckkopf-Upgrades kann der Hobby-Grafiker Neon- und Fotorealismus-Neigungen frönen. Außerdem bietet Canon umfangreiche Mediensets an, deren Bandbreite von Stoffen bis hin zu T-Shirt-Transferfolien (!) oder Bannerpapieren reichen – Wandtapeten für die nächste Heimparty stehen also keine Hindernisse mehr entgegen. Im Bereich Auflösung muß sich der Normalanwender mit 360x360 dpi zufriedengeben – erst die spezielle Schwarzkartusche zieht die Auflösungsschraube auf 720x360 an. In der Leistungskategorie „Geschwindigkeit" schlägt sich der BJ ganz achtbar, kann mit flinken Lasern aber nicht ganz konkurrieren. Auch bei der Druckqualität muß dem günstigen Preis Tribut gezollt werden: Der Textausdruck wirkt eher fransig, während es in der Buntabteilung zu Problemen bei Farbübergängen kommt. Info: 02151-349566.

Ausstattung:	**befriedigend**
Hardware-Features:	**gut**
Performance:	**befriedigend**
Gesamturteil:	**befriedigend**

Knüppelkontrolle

Das neue Jahr fängt gut an für Fans obskurer Spiele-Werkzeuge: Vier interessante Neulinge buhlen um die Gunst des Knüppel-Käufers. Die folgenden Tests dokumentieren, daß Allround-Ambitionen out sind – Spezial-Controller für Genre-Freaks sind angesagt. Auf die weiteren Entwicklungen der Joystick-Schrauber darf man gespannt sein.

InterAct UltraRacer PC

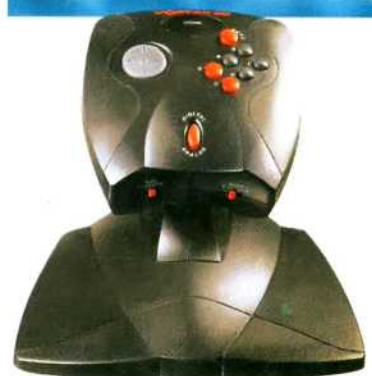
InterAct bringt Konsolenfreuden auf den heimischen PC. Das UltraRacer-Gefährt ist dabei besonders



für Motorrad-Trips und Fun-Rennspiele wie *Bleifuß* oder *Need for Speed* prädestiniert. Sowohl Links- als auch Rechtshänder werden mit dem 80,- Mark teuren Spezial-Knüppel ihre Freude haben. Eine Hand bedient den an der Unterseite angebrachten analogen Gashebel sowie die Feuerknöpfe, die andere dreht geschmeidig am analogen Drehpuck. Ein Modus-Schalter, Trimm-Dich-Tasten sowie zwei Dauerfeuer-Buttons komplettieren das Aktions-Ensemble des UltraRacers. In der Spielpraxis zeigt sich, daß Bremsmanöver etwas umständlich von der Hand gehen. Außerdem schnalzt der Steuerbolzen zu heftig in den Mittelpunkt zurück, um seinen Autozentrierungs-Aufgaben nachzukommen.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	gut

InterAct Vortex 3D PC



Den Vortex 3D PC (Preis: 129,- Mark) zeichnet ein mysteriöses Design sowie eine umfangreiche Funktionalität aus. Eine abnehmbare Lenkeinheit mit Standfuß, sechs Feuerknöpfe, Auto-Ballerei, Digital-Analog-Modi, Steuerkreuz und ein Throttle sind nur die wichtigsten Features des neuen Allround-Controllers. Dabei ist man bei InterAct jedoch etwas über das Ziel hinausgeschossen. Nichts gegen das Ansinnen, möglichst viele Spielegenres mit dem Vortex abzudecken. Durch einige Konstruktions- und Software-Mängel wird einem der Spielspaß aber gründlich verdorben. Eine klobige Konstruktion, eine wenig vertrauenserweckende Verbindung Standfuß-Steuereinheit, ein schwammiges Digitalkreuz sowie ein allzu flutschiges Throttle lassen bei keinem Spiel richtig Laune aufkommen.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	befriedigend
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Universal Electronics Gyro Pro IV



Eine ungewöhnliche Konstruktion kommt von Univeral Electronics/ One for All, die für 199,- Mark in Karstadt-Filialen angeboten wird. Der Infrarot-Joystick Gyro Pro IV besteht aus einem Enterprise-kompatiblem Phaser und einer Gegenstelle, die gleichzeitig auch als Halterung in Ruhezeiten dient. Im Digital-Modus werden Richtungsveränderungen durch die vier Tasten auf der Oberseite des Sticks ausgelöst, während die Analog-Steuerung die freie Bewegung des Silberknüppels im Raum ermöglicht. Wer viel Zeit und Geduld in die Infrarot-Entwicklung steckt, kommt zu erstaunlichen Spielergebnissen. Der normalsterbliche Joystick-Artist wird aufgrund der fehlenden Autozentrierung und der eher schwammigen Bewegungen jedoch frühzeitig die Controller-Flinte ins Korn werfen.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	gut

Fanatec Le Mans



Endor bringt mit dem Le Mans endlich frischen Wind in den festgefahrenen Markt der Formel 1-Hardware. Das mit 199,- DM angesetzte Produkt besteht aus einer Thrustmaster-kompatiblen Steuereinheit sowie Universal-Pedalen. Auch äußerlich unterscheidet sich zumindest die Lenkradsäule nur unwesentlich von den TM-Geräten. Während die Lenker-Gummierung und die aluminiumveredelte Tipp-Gangschaltung begeistern können, fallen die magere Auto-Zentrierung sowie die Pedal-Konstruktion etwas negativ auf – durch die kurzen Trittwege werden stufenlose Beschleunigungs- und Bremsaktionen verhindert. Trotz allem ein hervorragendes Startmanöver von Endor, mit dem die Firma einige Konkurrenz-Controller hinter sich läßt.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

3D-Grafikkarten

Bilderrausch



Gerade einmal drei Monate sind seit dem letzten Grafikkarten-Test vergangen. Mittlerweile steht schon die nächste Platinen-Generation in den Startlöchern, um den Kunden mit noch mehr Performance und Funktionalität zu verwöhnen. Was die neuen PCI-Boards wirklich können, erfahren Sie im folgenden Vergleichstest.

Der Grafikkarten-Markt will einfach nicht zur Ruhe kommen. Während sich viele Leser immer noch mühsam durch das Dickicht von 3D-Begriffen kämpfen, klopfen schon wieder neue Karten an das Testlabor. Sieben Kombi-Kollegen haben den Weg in die Redaktion gefunden, unter anderem ein Board aus der lange erwarteten V2000-Chipserie von Rendition. Da einige Beschleuniger im letzten Vergleichstest nur mit einer vorläufigen Gesamtwertung gekrönt wurden, schraubten wir die neuesten Versionen ebenfalls in den Testrechner und protokollierten deren Performance-Er-



Der Final Reality-Benchmark zeigt mehrere spieltypische Szenen und mißt dabei die grafikkartenspezifische Render-Performance.

gebnisse. Schließlich berücksichtigte die Hardware-Redaktion auch noch die jeweils besten Texturen-Platinen aus der Kombi- und Add-on-Abteilung. Insgesamt mußten sich also 13 Produkte im Test-Parcours bewähren.

Qual der Kartenwahl

Eines ist klar: Langsam, aber sicher sind Kombikarten erhältlich, die sowohl im 2D- als auch im 3D-Bereich mit guten bis sehr guten Leistungswerten glänzen. Die 2D-Leistungsfähigkeit der neuesten Kombi-Generation ist bei den 4 MB-Versionen auf einem sehr hohen Niveau angelangt. Wer nicht gerade einen 20 - Zoll-Monitor besitzt und ohne True-Color keinen Spaß an der PC-Arbeit findet, wird mit den Testkandidaten fast durchgehend in allen sinnvollen Auflösungen mit ergonomiefreundlichen Erlebnissen konfrontiert. Im 3D-Bereich ergibt sich ein wesentlich breiteres Spektrum, da neben Auflösungen und Bildwiederholfrequenzen noch 3D-Features, Performance, Spieleunterstützung sowie die Inanspruchnahme der Rechner-CPU wesentliche Differenzierungskriterien darstellen. Eine in allen 3D-Bereichen völlig überzeugende Karte gibt es zum jetzigen Zeitpunkt leider (noch) nicht.

Frische Chips

Die Zuschriften mit Technikfragen haben gezeigt, daß nicht alle Leser den Karten- und Chip-Durchblick haben. Im Kombikarten-Bereich, der Grafik-Platinen mit 2D- und 3D-Chip beheimatet, ist momentan der Riva 128-Prozessor von nVidia sehr stark am Markt vertreten. Neben den bekannten Größen Diamond Viper und Elsa Erazor gibt es nun auch von miro und STB ein entsprechendes Produkt. Die Stärken im Direct3D-Bereich sind unter anderem dadurch begründet, daß der Chip die Befehle direkt abarbeitet. Die Konkurrenzplatinen müssen zuerst zeitaufwendige Umwandlungsprozesse durchführen, um die Befehle in ihre 3D-Schnittstelle zu transformieren. Weitere Chips mit starker Verbreitung sind der Rage, der auf ATI-Karten zum Einsatz kommt, sowie der Voodoo Rush, der auf Kombiboards wie der Hercules SR 128 und der Jazz Adrenaline verwendet wird. Von den neuen Rendition Verités ist noch einiges zu erwarten, außerdem ist die Chipschmiede 3Dlabs mit dem Permedia sowie N9 mit dem Eigengewächs Ticket to Ride am Markt vertreten. Auf dem Add-on-Markt bestimmen zwei Chips das Geschehen: der Voodoo Graphics (3Dfx) und der PowerVR PCX2 (NEC).

3D-Eigenheiten

Während Karten mit dem Riva 128- oder PowerVR-Chip in manchen Spielen eine Auflösung bis 1.024x768 erreichen können, ist bei anderen Karten schon bei 640x480 bzw. 800x600 in 16 Bit Farbtiefe Schluß. Die bekanntesten 3D-Schnittstellen im Spielebereich sind Direct3D von Microsoft, OpenGL von Silicon Graphics sowie Glide von 3Dfx. Obwohl alle Karten im Test D3D-fähig sind, fällt die Darstellung in Spielen unterschiedlich aus. Der Grund dafür liegt in der Art, wie die Karten mit den D3D-Befehlen umgehen. Bei der Umwandlung in die eigene 3D-API können manche Effekte falsch dargestellt werden. Im Bereich CPU-Last sind die 3Dfx-Karten vorbildlich, da sie einen Großteil der Grafik-Arbeit übernehmen – und damit auch älteren Systemen bei Glide-Spielen ordentlich Dampf machen. Eine PowerVR-Karte hat wesentlich größeren Bedarf an CPU-Leistung und kommt erst bei schnellen Rechnern zur Geltung. Auf der anderen Seite sind die Leistungszuwächse einer 3Dfx-Karte bei hochgetakteten CPUs eher marginal – hier hat PowerVR noch Reserven.

Fazit

Die Auswertung der vielfältigen Testergebnisse dokumentiert



Die miroHISCORE 3D-Software erlaubt recht freizügige Einstellungen am Grafikboard.

den Triumph der Riva 128-Karten im Direct3D-Bereich – hier können eigentlich nur die außer Konkurrenz laufenden Add-on-Karten mit Voodoo-Chip mithalten. Während sich die Testkandidaten im 2D-Bereich kaum eine Blöße geben, machen die Rivas in der 3D-Abteilung das Rennen unter sich aus. Wenn der Verbreitungsgrad gut programmierter D3D-Spiele wie Jedi Knight weiter zunimmt, entwickeln sich diese Karten zu ernsthaften Voodoo Graphics-Alternativen. Mit knappem Vorsprung setzt sich dabei die Diamond Viper an die Spitze des Kombikartenfeldes, da sie in den entscheidenden Performance-Momenten noch einen Zahn zulegen konnte. Die Messung der Karten-Nachzügler ergab nur für die 3Dfx-Karte von miro eine bessere Gesamtwertung. Die neuen Treiber katapultieren den Beschleuniger in wohlverdiente „Sehr gut"-Regionen.

Test-Philosophie

In drei Kategorien wurden die Anwärter auf den Grafikkarten-Thron geprüft. Das Merkmal Ausstattung betrifft die Speicherbestückung, den Takt des RAMDAC, Softwarebeigaben (Spiele und Anwendersoftware), Garantiezeiten, Handbuchqualität sowie sonstige Features wie MPEG-2-Beschleunigung oder TV-/Videofunktionen. Bei den Hardware-Features spielen Ergonomie-Fragen, 3D-Funktionen, der Installationsvorgang sowie die Spiele-Unterstützung eine wichtige Rolle. Die letztlich wichtigste Kategorie stellen jedoch die Performance-Ergebnisse dar. Add-on-Karten haben sich hier nur mit 3D-Tests auseinanderzusetzen, während Kombikarten auch in der 2D-Abteilung Farbtiefe bekennen müssen. Die hardwareseitige Grundlage bildete ein Intel Pentium 233 MHz-Rechner mit TX-Motherboard, 32 MB SDRAM sowie einer 4,3 GB IBM-Festplatte.



HTI All-in-Wonder Pro

Die Wundertüte von ATI hat es in sich. Der schon von der Xpert@Play bekannte Rage Pro-Chipsatz sorgt hierbei für gute 2D- und 3D-Leistungen, obwohl die 3D-Messungen der All-in-Wonder fast durchgängig leicht unterhalb des Spiele-Kollegen liegen. Die Features des Multimedia-Allrounders sind dennoch beeindruckend: Ob es nun die TV- oder Videofähigkeiten sind, die All-in-Wonder muß sich mit Sicherheit vor keiner anderen Multifunktionskarte verstecken. Für den Preis von 670,- Mark können Sie am PC Fernseh-, Spiele- oder Videoabende veranstalten und sind durch die MPEG 2/DVD-Darstellungsfähigkeit auch für die (ferne) Zukunft gerüstet. Einziger Wermutstropfen für Splatter-Spieler: einen OpenGL-Treiber kann ATI momentan leider noch nicht anbieten – man arbeitet aber fieberhaft daran. Multimedial veranlagte Spielefreaks sollten dennoch den Sparstrumpf prüfen und sich dieser Allzweck-Karte zuwenden.

Ausstattung:	sehr gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	sehr gut



Creative Labs Gr. Blaster Exxtreme

Nachdem man lange Zeit nichts von neuen Grafikkarten-Bemühungen seitens Creative Labs gehört hat, sind nun gleich zwei Grafikflitzer greifbar nahe. Etwas verwunderlich ist die Tatsache, daß Creative Labs den Permedia 2-Chip von 3Dlabs auf ein Spieleboard schraubt – Konkurrenzprodukte mit dem gleichen Prozessor haben eher High-End-Bestrebungen im Windows NT- und OpenGL-Bereich. Mit der Direct3D-Kompatibilität sieht es prompt eher dürftig aus: *Forsaken* ließ sich erst gar nicht starten, und in Spielen wie *MDK* (D3D) fällt die mangelnde Alpha Transparenz auf. Ansonsten liegen die Performance-Werte der Exxtreme eher im Mittelfeld, was durchaus auf die aktuell verfügbaren Treiberversionen zurückzuführen ist. Die Weigerung, mit dem Business Winstone 98 zusammenzuarbeiten, sowie die dürftige Ausstattung bzw. Garantiezeit stehen einem zugegebenermaßen angenehm günstigen Preis gegenüber.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend



Diamond Stealth II S220

Kaum hat die Viper V330 den Weg in die Konsumtempel gefunden, steht auch schon der nächste Beschleuniger von Diamond in den Performance-Startlöchern. Die Stealth II ist dabei der erste Adapter mit dem neuen Verité V2100 der Chipschmiede Rendition. Der 170 MHz RAMDAC sowie die nicht erweiterbare 4 MB SGRAM-Speicherbestückung sorgen für eine ordentliche Auflösungs- und Refresh-Abteilung. Im Echtfarben-Modus erreicht die Platine jedoch nicht mehr als 1.024x768 Bildpunkte bei 75 Hz Wiederholfrequenz. Bei der Installation gelingt das Plug&Play erst, wenn man den richtigen Pfad auf der CD angibt. Ausstattungstechnisch ist die Stealth II eher auf Software-Diät gesetzt, während es bei den 3D-Features schon freundlicher aussieht. Für einen Preis von knapp 240,- Mark bietet die Karte vor allem für 2D/3D-Einsteiger ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. High-End-Spieler wenden sich jedoch anderen Produkten zu.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Diamond Viper V330

Was lange währt, wird endlich gut. Schon beim letzten Grafikkarten-Test kratzte die Viper von Diamond am Thron der Kombikarten. Nachdem es inzwischen einige Spiele-Highlights gibt, die auch einen vernünftigen Direct3D-Support anbieten, wird es nun höchste Zeit für einen Kombi-Award. Wie alle Riva 128-Karten ist auch die Viper voll auf Direct3D ausgelegt, kann über einen entsprechenden Beta-Treiber von nVidia selbst aber auch mit den bekannten OpenGL-Titeln von id software lauffähig gemacht werden. Die Performance-Werte sind hier nicht unbedingt überragend, reichen für zügiges Spielen aber völlig aus. Im Direct3D-Bereich gibt es mit den aktuellen Viper-Treibern jedoch keine Kompromisse bei der Kür zum Kombinations-Champ. Jetzt liegt es eigentlich nur noch am geeigneten Spiele-Material, um den D3D-Siegeszug der Riva-Karten bis zum Erscheinen der neuen Grafikkarten-Generation richtig in Gang zu bringen.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Intergraph/EA Intense 3D

Electronic Arts/Kingsoft begeben sich mit dem Deutschlandvertrieb der Intense 3D in neue Gefilde. Das Board vom amerikanischen Hersteller Intergraph beherbergt dabei die bekannte Kombination aus ProMotion AT3D (2D-Abteilung) und Voodoo Rush (3D-Spezialist). Die 6 MB RAM bestehen aus 2 MB Texturspeicher für den Rush und 4 MB Framebuffer, den sich die Chips brüderlich teilen. Im 2D-Bereich erreicht man bei 1.280x1.024 Bildpunkten immerhin noch eine Echtfarbendarstellung – wenn auch nur mit augenpeinigenden 60 Hertz und vergleichsweise magerer Performance. Die 3D-Leistungswerte des Boards liegen durchgängig auf mittlerem Niveau und damit teilweise deutlich unter den Ergebnissen des Voodoo Graphics-Pendants. Obwohl die Karte bei den D3D-Features gemäß 3D Winbench mustergültig abschneidet, stürzte *Final Reality* gnadenlos ab – außerdem hatte *Forsaken* heftige D3D-Qualitätsprobleme.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**



miroMEDIA Magic Premium

Der Riva 128-Chip erreicht im Kombikarten-Markt eine immer größere Verbreitung. Auch miro läßt es sich nicht nehmen, den leistungsstarken Allrounder auf ihre neueste Grafikkarte Magic Premium zu verbannen. Im 2D-Bereich sind damit VESA-kompatible 75 Hertz Bildwiederholfrequenz bei 1.280x1.024 in Echtfarben möglich – Besitzer größerer Monitore schauen also glücklicherweise nicht in die Röhre. Auch im 3D-Ergonomiebereich hat die Magic Premium einige Reserven, da sie den Hauptspeicher als Texturen-Zwischenlager verwenden kann. Die Performance-Messungen zeigen ein durchgehend erfreuliches Geschwindigkeitsbild: Im Direct3D-Bereich macht der miro-Platine so schnell keine andere Karte etwas vor. Etwas mager ist die Software-Ausstattung ausgefallen – dafür hat der Grafik-Turbo separate Composite-/S-Video-Aus- und-Eingänge für TV und Video. Insgesamt ein brandgefährliches Board, das leider am etwas hohen Preis leidet.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**sehr gut**

Number Nine Revolution SGRAM

Nach der Revolution 3D bringt Number Nine nun mit der SGRAM-Version die abgespeckte Platinenvariante auf den Grafikkarten-Markt. Die wenig originelle Namensgebung gibt einen dezenten Hinweis darauf, daß SGRAMs auf den Leiterbahnen plaziert wurden – die Revolution 3D wurde noch mit teuren WRAMs ins Performance-Rennen geschickt. Nach den ersten Benchmark-Durchgängen wurde schnell deutlich, warum Number Nine das neue Beschleunigerboard nur in Komplettsysteme verbauen läßt. In der 2D-Welt fühlt sich der verwendete Ticket-to-Ride-Chip offensichtlich wohl, denn in dieser Domäne läßt er alle Konkurrenten hinter sich. Ein guter Allrounder sollte aber auch im 3D-Bereich mithalten können, was durch die uns vorliegende Hard- und Software-Revision leider nicht bestätigt werden kann. Reine Spielernaturen sind beim Kauf der SGRAM gut damit beraten, sich noch eine leistungsstarke Add-on-Karte zu gönnen.

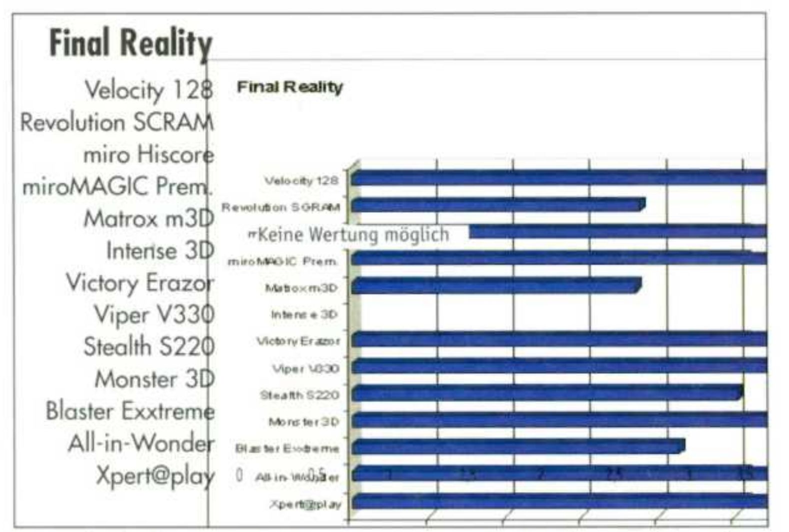
Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	sehr gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	**befriedigend**



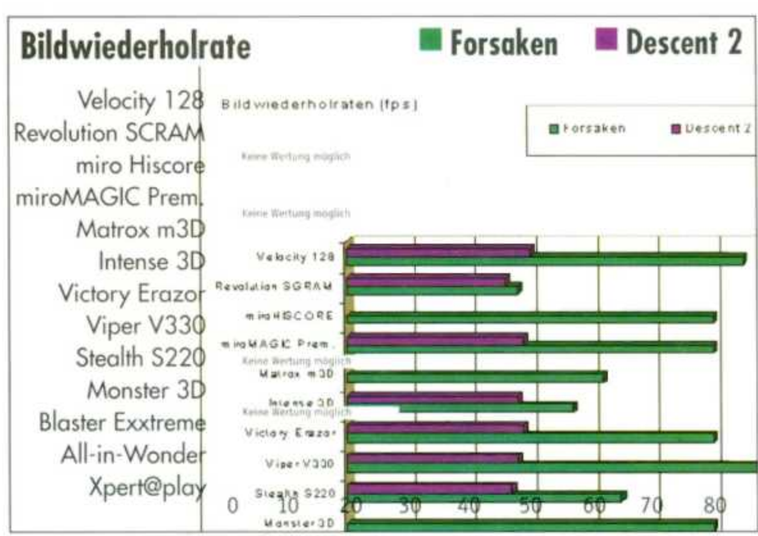
STB Velocity 128

Endlich meldet sich auch STB wieder mit einer leistungsstarken Karte auf dem Grafikkarten-Markt zurück. Nach den Virge-Versuchen widmet sich der texanische Platinen-Produzent nun den Segnungen des Riva 128-Chips von nVidia. Die Velocity 128 gibt dabei ein insgesamt höchst angenehmes Qualitätsbild ab. Die 2D-Leistung sowie ergonomische Kriterien sind durch die Speicherbank sehr erfreulich, und die Direct3D-Abteilung überzeugt in fast allen Benchmarks mit Spitzenwerten. Für den empfohlenen Verkaufspreis von 425.- Mark nimmt der Käufer eine prall gefüllte Schachtel in Empfang. Neben drei Vollversionen, die zugegebenermaßen nicht unbedingt die neuesten sind, wurden auch einige Anwendungsprogramme in die Packung geschleust. Ein kleines Manko sind die mitgelieferten Treiber, die im 3D Winbench für einige Fehldarstellungen sorgten. Bei Spielen trat dieses Problem jedoch nicht auf.

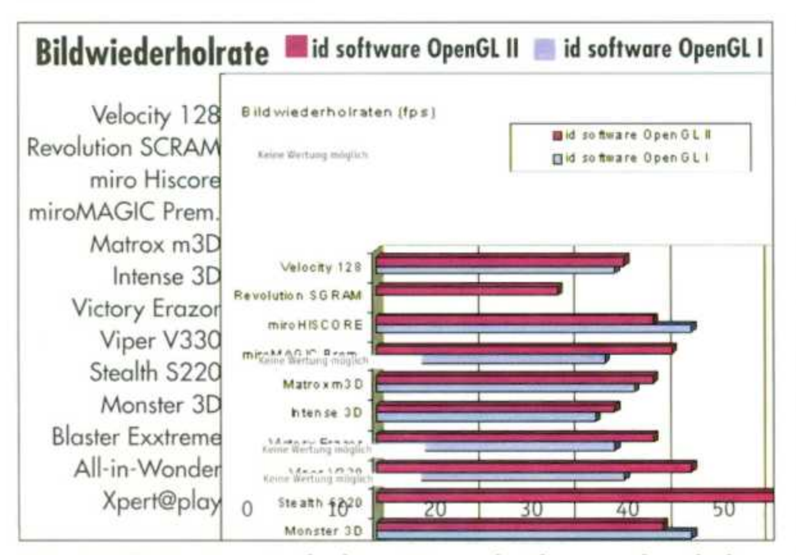
Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**sehr gut**



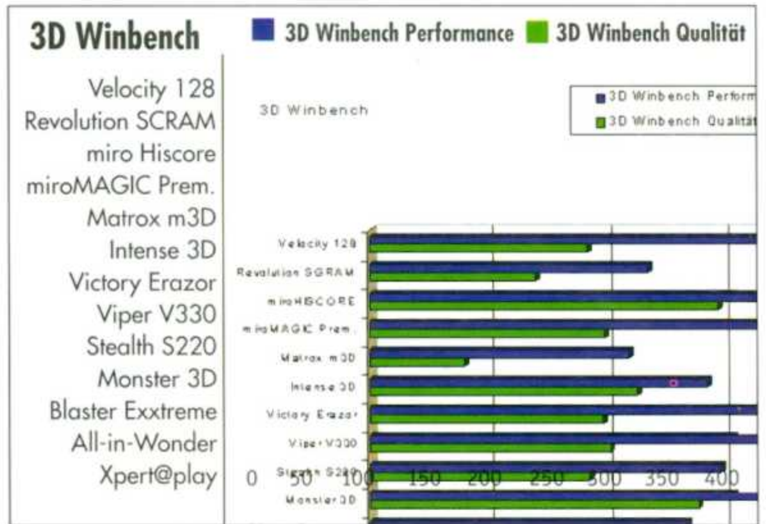
Der Zieleinlauf in Final Reality wird von Riva128-, Voodoo Graphics und ATI-Karten bestritten. Die Intense 3D konnte in dieser Benchmark-Abteilung leider nicht bewertet werden.



Das Descent 2-Performancebild ist sehr ausgeglichen, während die Forsaken-Bemühungen sehr unterschiedlich ausfallen. Nur die Exxtreme von Creative Labs verweigerte hier die Zusammenarbeit.



Beim OpenGL-Praxistest ist das letzte Wort noch nicht gesprochen, da die Treiberoptimierung ständig voranschreitet. Auffällig ist das Stealth GL II-Ergebnis bei jedoch leicht reduzierter Qualität.



Die D3D-Spezialisten mit nVidia Riva128-Chipsatz sowie die Voodoo-Platinen aus dem Hause 3Dfx machen das Performance-Rennen um die 3D Winbench 98-Krone ganz unter sich aus.

Question & Answer

Q: Ich habe eine 3Dfx-Karte mit 4 MB Gesamtspeicher (z. B. Diamond Monster, Guillemot Maxi Gamer 3Dfx oder miroHISCORE 3D) und kann Jedi Knight oder Shadows of the Empire nur mit einer Auflösung von 640x480 bei 16 Bit Farbtiefe spielen. Woran liegt das?

A: Theoretisch können die 4 MB-Versionen zwar 800x600 darstellen, dies gelingt jedoch nur mit ausgeschaltetem Z-Buffer – die meisten Spiele verweigern hier jedoch die Zusammenarbeit. Berechnet wird der Texturaufwand folgendermaßen: 800 Pixel mal 600 Linien mal 2 Byte (16 Bit Farbtiefe Frontbuffer) mal 2 Byte (16 Bit Farbtiefe Backbuffer) mal 2 Byte (16 Bit Z-Buffer). Die sich dabei ergebenden 4 MB Texturen kann beispielsweise die miroHISCORE darstellen, da sie über entsprechenden Texturspeicher verfügt. Eine normale 3Dfx-Karte mit 2 MB Texturspeicher kann demgegenüber nur 640x480 in 16 Bit Farbtiefe mit Z-Buffer präsentieren.

Q: Ich habe das Gefühl, daß das Pass-Through-Kabel meiner 3Dfx-Add-on-Karte die Bildqualität im 2D-Modus beeinträchtigt. Gibt es irgendeine Abhilfe dafür?

A: Wenn Sie einen Monitor mit BNC-Anschluß (Bayonet Nut Coupling) haben (fünf getrennte Stecker für Rot, Grün, Blau sowie horizontale und vertikale Synchronisation), sollten Sie die Add-on-Karte über den normalen VGA-Anschluß mit dem Spiele-Bildschirm verbinden. Die 2D-Karte wird dann mit dem BNC-Kabel an den Monitor angeschlossen, wodurch bei Auflösungen jenseits von1.024x768 Bildpunkten eine verbesserte Bildqualität möglich wird.

Q: Ich habe zwei Direct3D-fähige Karten in meinem Rechner (z. B. Matrox Mystique und m3D). Wie kann ich sicherstellen, daß mein Spiel 100%ig auf die D3D-Fähigkeiten der Add-on-Karte zugreift?

A: Um absolute Gewißheit zu haben, sollten Sie das Programm 3dcc installieren. Mit Hilfe dieses winzigen Utilities sind Sie in der Lage, manuell die D3D-fähigen Karten auszuwählen.

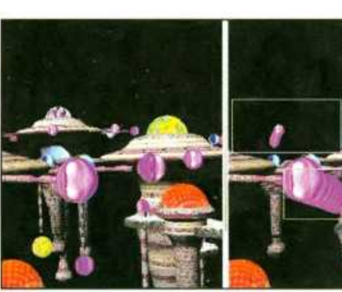
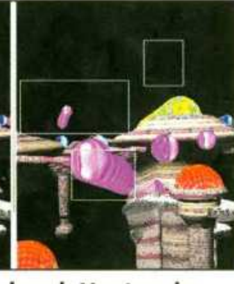
Der kleine Helfer 3dcc (ebenfalls auf der CD-ROM) verschafft Ihnen eine bequeme Umschalt-Möglichkeit zwischen den Grafikkarten.

Q: Wenn ich Tomb Raider 2 mit meiner Riva 128-Karte spiele, sieht es fast so aus, als ob die einzelnen Texturen nicht 100%ig zusammenpassen. Ist das ein Treiberproblem der Karte oder liegt die Ursache beim Spiel selbst?

A: Die Programmierer des neuen Action-Hits von Eidos sind unschuldig. Die Riva-Karten mit nVidia-Chip haben die an sich lobenswerte Ambition, alle Spiele mit MIP-Mapping zu verschönern – vorzugsweise solche, die dieses qualitätsfördernde Feature nicht anbieten. Dabei kommt es aber momentan noch zu leichten Darstellungsfehlern, die sich in feinen weißen Linien zwischen einzelnen texturierten Flächen äußern. Zukünftige Treiber werden das Problem aber lösen.

Benchmark-Bescherung

Ein dick geschnürtes Benchmark-Paket wartete auf die Test-Kandidaten. Im Direct3D-Bereich setzten wir den 3D Winbench von Ziff-Davis in der 98er-Version ein, der insgesamt 41 3D-Qualitätskriterien abfragt und anschließend einen auf 19 Szenen ausgelegten Benchmark durchführt. Um eine optimale Vergleichbarkeit zu gewährleisten, nahmen wir zwei Messungen vor. Der erste Wert berücksichtigt die 3D-Fähigkeiten der Karte, während das zweite Ergebnis ohne Qualitätsanspruch das reine Rendern der Szenen in Betracht zieht. Ein weiterer D3D-Benchmark stellt Final Reality von VNU Labs/Remedy dar. Aus fünf gewichteten Einzelszenen wird ein Gesamtwert für die 3D-Leistung berechnet, der mit einem Grundsystem verglichen werden kann. Ein FR-Ergebnis von 2,5 besagt beispielsweise, daß das System im 3D-Bereich 2,5 mal schneller ist als ein P150 mit S3 Virge VX-Chipsatz. Daneben kam der D3D-Test von Microsoft zum Einsatz, der Ergebnisse für die Pixelfüllrate (in Millionen Pixel pro Sekunde) sowie den Polygondurchsatz (in Tausend Polygone pro Sekunde) liefert. Im Spielebereich mußten *Forsaken* (640x480 in D3D), *Descent 2* (640x480 unter DOS), id Soft OpenGL I (640x480 unter OpenGL), id Software OpenGL II (640x480 im jeweiligen Spezialmodus) sowie *MDK* (Shiny Bench in D3D) als Framecounter bzw. Performance-Ermittler herhalten. Bei den OpenGL-Messungen wurde teilweise auf Beta-Treiber zurückgegriffen, um einen objektiven Vergleichswert ermitteln zu können. Bei id Software OpenGL II wurde je nach Karte der Software-, Default-, 3Dfx- oder PowerVR-Modus gestartet. Die maximale 3D-Auflösung der jeweiligen Grafikkarte testeten wir mit *Jedi Knight*, das als eines der ersten Spiele stufenlose Bildeinstellungen ermöglicht. Die in der Tabelle angegebene Maximal-Auflösung wurde mit eingeschalteter 3D-Beschleunigung in Direct3D bei einer Farbtiefe von 16 Bit erreicht.

Neues Jahr, neue Benchmark-Version: der taufrische 3D Winbench 98 im Kampf gegen mangelnde 3D-Darstellungsqualität der Grafikbeschleuniger.



Das brandneue DirectX5-Spiel Forsaken läßt sich vorzüglich als Framecounter mißbrauchen.

Hersteller	ATI	Creative Labs	Diamond	Diamond	Intergraph / EA	miroMEDIA	Number Nine	STB
Modell	All-in-Wonder Pro	Gr. Bl. Exxtreme	Stealth II S220	Viper V330	Intense 3D	MAGIC Premium	Rev. 3D SGRAM	Velocity 128
Info-Telefon	089-4609070	01805-323488	08151-266-0	08151-266-0	02408-940555	01805-228144	089-614491-0	089-42080
Preis	DM 670,-	DM 279,-	DM 239,-	DM 439,-	DM 399,-	DM 499,-	DM 299,-	DM 425,-
Ausstattung				XTRA AWARD				
2D-Grafik-Chip	3D Rage Pro	Permedia 2	R. Verité V2100	Riva 128	ProMotion AT3D	Riva 128	Ticket to Ride	Riva 128
3D-Grafik-Chip	3D Rage Pro	Permedia 2	R. Verité V2100	Riva 128	Voodoo Rush	Riva 128	Ticket to Ride	Riva 128
RAM (erw.bar auf)	4 MB SGRAM (8)	4 MB SGRAM (-)	4 MB SGRAM (-)	4 MB SGRAM (-)	6 MB EDO (-)	4 MB SGRAM (-)	4 MB SGRAM (-)	4 MB SGRAM (-)
RAMDAC-Takt	230 MHz	230 MHz	170 MHz	230 MHz	220 MHz	230 MHz	220 Mhz	230 MHz
3D-APIs	Direct 3D, OpenGL*	Direct3D, OpenGL	Direct 3D, OpenGL	Direct3D, OpenGL	D3D, Glide, OpGL	Direct3D, OpenGL	D3D, OpenGL*	Direct3D, OpenGL
Treiber-Version	V. 4.10.2278	V. 1.02	V. 1.0	V. 4.10.01.0014	V. 4.10.00.2063	V. 1.1	V. 01.061.142W	V. 4.00.00.1111
Besonderheiten	TV-Out, Video-In, TV-Tuner, MPEG 2/DVD	MPEG 2	-	TV-Out	TV-Out	TV-Out, Video-In	MPEG 2	TV-Out
Spiele (Vollvers.)	F1 (Psygnosis)	-	nur Demos	iF-22, MRacer	NFS II SE + X	-	-	FIFA,MRacer,IS '76
Software	TV-Tuner, MPEG, Vid-Grabber, BTX, MPEG 2	MPEG-Player, Inspire	MPEG-Player	MGI Photo Suite, MPEG-Player	MPEG-Player	Video-Grabber, MPEG-Player	-	Simply 3D, WIRL, MPEG-Player
Garantiezeit	5 Jahre	1 Jahr	5 Jahre	5 Jahre	5 Jahre	2 Jahre	5 Jahre	10 Jahre
3D-Features (nach 3D-Winbench® 98)								
Fog Vertex	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Fog Table	nein	nein	nein	nein	ja	nein	nein	nein
Glanzlichter	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Color Key Transp.	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Alpha Transp.	ja	nein	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bilineares Filtering	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
MIP-Mapping	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft	ja	mangelhaft	ja	mangelhaft
Dithering	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Persp.korrektur	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Benchmark-Ergebnisse								
Buss. Winstone 98	17,4	keine Messung	17,2	17,1	16,6	17,4	17,6	17,5
Shiny D3D	153	129	104	300	239	240	keine Messung	300
Pixelfüllrate	26	30	17	39	19	41	13	37
Polygondurchsatz	334	453	383	572	308	556	264	566
Auflösungen								
max. 2D (24-Bit)	1.280x1024, 85 Hz	1.152x864, 70 Hz	1.024x768, 75 Hz	1.280x1024, 75 Hz	1.280x1024, 60 Hz	1.280x1024, 75 Hz	1.152x864, 117 Hz	1.280x1024, 75 Hz
max. 3D Jedi Knt.	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit

* Treiber sind momentan noch nicht verfügbar.


COMPUTEC Verlag
„31 mal abgeschossen."
PC ACTION nicht gelesen? PC ACTION ist das PC-Spielemagazin mit dem größten Tips & Tricks-Teil! Jeden Monat über 40 Seiten Komplettlösungen sowie Tricks und Cheats zu allen topaktuellen PC-Spielen. Außerdem: kompetente Tests aller neuen Spiele-Hits. Auf CD-ROM: die besten Demos zum Antesten – genial einfach durch die Anleitungen im CD-Booklet! PC ACTION gibt's jeden Monat für nur DM 7,90. Im Internet: http://www.pcaction.de.
Damit Sie Ihr Spiel immer gewinnen – PC ACTION.
PC ACTION CD
NUR 7,90- +CD-ROM
Forsaken
Red Baron 2
Jedi Knight
ÜBER 20 DEMOS
LORDS OF MAGIC
NEU
MIT FASTFINDER!
48 SEITEN TIPS & TRICKS ZUM SAMMELN
HardwareXtra: Der Voodoo 2-Grafikchip von 3Dfx • Neue 3D-Kombikarten im Test
Vorschau: Starcraft • Final Fantasy VII • Falcon 4.0 • Sega Touring Car
COMPUTEC VERLAG
Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine

Die Referenzliste bietet Ihnen den ultimativen Marktüberblick im Spiele-Hardwarebereich. Hier finden Sie jeden Monat nach Produktgruppen sortiert aktuelles Spielewerkzeug, das in den entsprechenden Schwerpunktthemen oder Einzeltests vorgestellt wurde. Die Einordnung der Kandidaten in die jeweiligen Kategorien erfolgt dabei nach der Gesamtbewertung – Testobjekte mit gleicher Endnote werden noch nach den einzelnen Wertungskriterien sortiert. Wenn in einer Hardware-Kategorie zwei Awards vergeben wurden, ist ein Nachtest zu einem Schwerpunktthema dafür verantwortlich.

15 Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	PCG 1/1998	089-1497360	sehr gut
Philips	Brilliance 105	PCG 1/1998	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	PCG 1/1998	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	PCG 1/1998	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	PCG 1/1998	02153-733400	gut
miro Displays	V1570 F	PCG 1/1998	01805-228144	gut
NEC	MultiSync E500	PCG 1/1998	0180-5242521	gut
Samsung	Syncmaster 500p	PCG 1/1998	0180-5121213	gut
Iiyama	Vision Master 350	PCG 1/1998	089-900050-33	gut
Sony	Multiscan 100sf	PCG 1/1998	0180-5252586	gut
Step	15F03T	PCG 1/1998	02361-376683	gut
Mitsubishi	Diamond Scan 15VX	PCG 1/1998	02102-486-770	gut
Highscreen	MS 15AX	PCG 1/1998	02405-444-4500	gut
Hitachi	CM500ET	PCG 1/1998	0211-5291552	gut
Sony	Multiscan 100sx	PCG 1/1998	0180-5252586	befriedigend

17 Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	PCG 2/1998	02153-733400	sehr gut
ViewSonic	P775	PCG 2/1998	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	PCG 2/1998	02921-99-4444	gut
CTX	1792-SE	PCG 2/1998	02131-349912	gut
Highscreen	MS 17S	PCG 2/1998	02405-444-4500	gut
Iiyama	Vision Master Pro17	PCG 2/1998	089-900050-33	gut
Samsung	Syncmaster 700p	PCG 2/1998	0180-5121213	gut
Sony	Multiscan 220AS	PCG 2/1998	0180-5252586	gut
Hitachi	CM630ET	PCG 2/1998	0211-5291552	gut
NEC	MultiSync E700	PCG 2/1998	0180-5242521	gut
Step	17E03T	PCG 2/1998	02361-376683	gut
Mitsubishi	Diamond Pro 67TXV	PCG 2/1998	02102-486-770	gut
Nokia	447Za	PCG 2/1998	089-1497360	gut
miro Displays	V1770 T	PCG 2/1998	01805-228144	gut

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	PCG 1/1998	0211-338000	sehr gut
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	PCG 1/1998	0211-338000	sehr gut
Terratec	AudioSystem EWS64 XL	PCG 1/1998	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	PCG 1/1998	01805-323488	sehr gut
Terratec	SoundSystem Maestro 32/96	PCG 1/1998	02157-81790	gut
Turtle Beach	MultiSound Pinnacle	PCG 1/1998	0531-125000	gut
Yamaha	SW-60XG	PCG 1/1998	04101-303-0	gut
Turtle Beach	Malibu Surround 64	*Neuzugang*	0531-125000	gut
Terratec	SoundSystem Base 64	PCG 1/1998	02157-81790	gut
VideoLogic	SonicStorm	PCG 1/1998	06103-93-4714	gut
Shuttle	Spacew. Snd. Syst. HOT-255	PCG 1/1998	04121-476860	gut
Turtle Beach	Daytona PCI	*Neuzugang*	0531-125000	gut
Diamond	Monster Sound	PCG 1/1998	08151-266-0	gut
Elito	Miss Melody 3D	PCG 1/1998	09241-99170	gut
Anubis	Typhoon Wave 32 PnP	PCG 1/1998	06897-908825	gut
Terratec	SoundSystem Base 1	PCG 1/1998	02157-81790	befriedigend
Anubis	Typhoon Gold 3D	PCG 1/1998	06897-908825	befriedigend
Aztech	Waverider Platinum 3D	PCG 1/1998	0421-162560	befriedigend

2D/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Viper V330	PCG 12/1997	08151-266-0	sehr gut
Elsa	Victory Erazor	PCG 12/1997	0241-60654-12	sehr gut
miroMEDIA	Magic Premium	PCG 3/1998	0531-2213110	sehr gut
STB	Velocity 128	PCG 3/1998	089-42080	sehr gut
ATI	All-in-Wonder	PCG 3/1998	089-4609070	sehr gut
Hercules	Stingray 128/3D	PCG 12/1997	089-898905-73	gut
Jazz Multimedia	Adrenaline Rush	PCG 12/1997	02405-4444-500	gut
ATI	Xpert@Play	PCG 12/1997	089-4609070	gut
Intergraph/EA	Intense 3D	PCG 3/1998	02408-940555	gut
Diamond	Stealth II S220	PCG 3/1998	08151-266-0	gut
Number Nine	Revolution SGRAM	PCG 3/1998	089-614491-13	befriedigend
Creative Labs	Graphics Blaster Exxtreme	PCG 3/1998	01805-323488	befriedigend

3D-Grafikkarten (Add-On)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Monster 3D	PCG 12/1997	08151-266-0	sehr gut
Guillemot	Maxi Gamer 3Dfx	PCG 12/1997	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	Hiscore 3D	PCG 12/1997	0531-2213110	sehr gut
VideoLogic	Apocalypse 3Dx	PCG 12/1997	06103-93-4714	gut
Matrox	m3D	PCG 12/1997	089-61447-40	gut

Komplettsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
pc.Spezialist	PC 233 MMX	PCG 12/1997	0521-9696-200	sehr gut
Seitz	Explosion 3Dx plus	PCG 12/1997	0711-990-5314	gut
Gateway 2000	G6-233	PCG 12/1997	0130-820854	gut
Actebis	TARGA Power Line	PCG 12/1997	02921-99-4444	gut
Wortmann Terra	Principia	PCG 12/1997	05744-944-125	gut
Peacock	TAKE Multimedia	PCG 12/1997	02957-79-0	gut
Vobis	Sky Tower 233 MHz97-Line	PCG 12/1997	02405-444-4500	befriedigend
Comtech	Pacomp HyperSpeed	PCG 12/1997	07151-98001-0	befriedigend

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Gravis	GamePad Pro	PCG 2/1998	0541-122065	sehr gut
Microsoft	SW Gamepad	PCG 2/1998	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	PCG 2/1998	08161-871093	sehr gut
ACT Labs	Powerramp	PCG 2/1998	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	PCG 2/1998	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	PCG 2/1998	04287-1251-13	gut
Genius	MaxFire	PCG 2/1998	02173-9743-21	gut
Logitech	ThunderPad Digital	PCG 2/1998	069-92032165	gut
Interact	PC PowerPad Pro	PCG 2/1998	04287-1251-13	gut
Endor Fanatec	Eezee Pad	PCG 2/1998	06021-840681	gut
Saitek	X6 - 31 M	PCG 2/1998	089-54612710	gut
Saitek	X6 - 32 M	PCG 2/1998	089-54612710	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC MasterPad	PCG 2/1998	0041-417402116	befriedigend
Air Labs	Striker	PCG 2/1998	0541-122065	befriedigend
Genius	Game Hunter	PCG 2/1998	02173-9743-21	befriedigend
Genius	PowerStation	PCG 2/1998	02173-9743-21	befriedigend
InterAct	PC Propad 4	PCG 2/1998	04287-1251-13	befriedigend

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	PCG 2/1998	08161-871093	sehr gut
Zye	Racing Simulator	PCG 2/1998	0541-122065	gut
Thrustmaster	Formula T2	PCG 2/1998	08161-871093	gut
Endor Fanatec	Le Mans	PCG 3/1998	06021-840681	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	PCG 2/1998	08161-871093	gut
Interact	V3 Racing Wheel	PCG 2/1998	04287-1251-13	gut
Vidis Destiny	Steering Wheel	PCG 2/1998	040-514840-0	gut
CH Products	Racing Wheel	PCG 2/1998	0541-122065	befriedigend

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	PCG 2/1998	0180-5251199	sehr gut
Logitech	CyberMan 2	PCG 2/1998	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	PCG 2/1998	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	PCG 2/1998	069-92032165	gut
Thrustmaster	Millennium 3D	PCG 2/1998	08161-871093	gut
InterAct	Cyclone 3D	PCG 2/1998	04287-1251-13	befriedigend

SEE THE STARS
AND ENJOY THE WORLD'S BEST GAMES!



Softsale lesen heißt für DM 1,90 alles über PC-Spiele wissen, nichts verpassen, mitreden können. Die neuesten Spiele im Test. Tips&Tricks zu allem, was auf dem Schirm abgeht.

SOFTSALE LAU UND ZIELKE GMBH, SCHLOSSPLATZ 19, 31582 NIENBURG, TEL. 05021/910416

Online-Rollenspiele

Virtuelle Gesel

Immer mehr Hersteller entwickeln im Augenblick Produkte, die ausschließlich online, d. h. über eine Verbindung zum Internet zu spielen sind. Rollenspiele stehen dabei derzeit ganz oben auf der Beliebtheitsskala der Entwickler, schließlich handelt es sich um eines der wenigen Genres, in dem man einen Charakter über längere Zeit aufbauen und wirklich „spielen" kann.



Eine Handvoll Anhänger der Prinzessin in voller Rüstung. Prinzessin Kateriina ist ein Non-Player-Character.

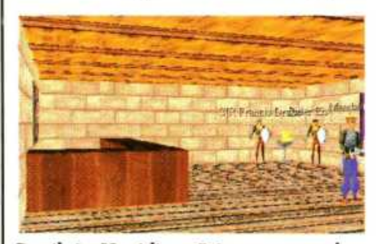
Der Begriff „Virtuelle Welt" taucht in vielen Magazinen im Zusammenhang mit fast schon furchterregenden Apparaturen auf. Mittlerweile dürfte aber bekannt sein, daß eine virtuelle Welt nicht unbedingt durch Dreidimensionalität entsteht, die mit Hilfe von speziellen Brillen und Eingabegeräten erzeugt werden kann. Vielmehr bilden sich diese Welten, die in irgendeinem Büro auf irgendeinem Server beheimatet sind, durch ihre Bewohner und deren Verhaltensweisen.
Das wirft unwillkürlich die Frage auf, ob die Administratoren in das Spielgeschehen eingreifen dürfen oder vielleicht sogar sollen.

Eingriff von Administratoren?

Nur allzu oft gehen bei den Betreibern von Online-Spielen – unabhängig vom Genre – Beschwerden über Spieler ein, die sich angeblich unfair gegenüber der Gemeinschaft verhalten. In diesen Fällen darf eigentlich nicht eingegriffen werden, solche Probleme muß die Online-Gemeinde selbst lösen.
Sehr viel interessanter scheint da der Aspekt, das Spiel ein

Events

Im Januar wurde auf allen *Meridian 59*-Servern ein spezieller Event abgehalten. Der bekannte Kräuterhändler Frisconar (ein NPC, Non-Player-Character) wurde von den Administratoren für zwei Tage aus dem Spiel entfernt. Die Story: Frisconar wurde vom habgierigen Wirt Meidei entführt und in der Kanalisation von Barloque gefangengehalten. Die Spieler wurden aufgerufen, ihn zu retten, und mußten sich durch eine riesige Monsterplage schlagen. Auf dem Rückweg nach Tos wurde die mittlerweile gewachsene Gruppe noch einmal von Meideis Schergen attackiert, aber schließlich glückte die Rettung. Geschichten wie diese erfordern sehr viel Fingerspitzengefühl, denn die Aufgabe soll nicht unlösbar werden, um die Spieler nicht zu frustrieren, sondern zu motivieren. Wenn Sie mehr über Veranstaltungen wie diese erfahren möchten, sollten Sie einmal auf folgende Webseiten schauen. Es handelt sich um Seiten von Spielern, die eigene News schreiben und veröffentlichen...
http://www.geocities.com/Area51/Rampart/2876/
http://members.xoom.com/Meridian59/



Panik in Meridian. Frisconar wurde entführt, niemand konnte Reagenzien kaufen bzw. verkaufen.



Die Befreiung Frisconars auch der Kanalisation von Barloque forderte den Teamgeist aller Bewohner.



Die Spieler geben Frisconar Geleitschutz nach Tos und werden dabei noch einmal angegriffen.



Frisconar in seiner Wirkungsstätte, die Welt ist wieder in Ordnung, der Handel nicht mehr eingeschränkt.

...lschaft

wenig zu verändern, um zum Beispiel ein bestimmtes Szenario aufzubauen oder die Spieler mit einer ungewohnten Situation zu konfrontieren, die gemeistert werden muß. In diesem Fall übernehmen die Administratoren die Rolle eines klassischen „Dungeon Masters", der sich eine kurze (oder auch lange) Story ausdenkt, in der alle Mitglieder der Gemeinschaft involviert sind. Schwierig wird die Angelegenheit, wenn ein Spiel auf mehreren Servern betrieben wird, d. h. wenn mehrere Parallel-Welten existieren. Durch die hohe Geschwindigkeit, mit der Informationen durch das Internet fließen (auf Webseiten, per e-Mail), ist eine Geschichte oder sogar die Lösung eines Rätsels schnell im Umlauf. Deshalb müssen solche Veranstaltungen nahezu zeitgleich in allen Welten abgehalten werden, sonst geht der eigentliche Effekt verloren.

Initiative der Spieler

Aber die Initiative muß nicht immer nur von den Administratoren ausgehen. Häufig ergreifen auch die Spieler das Ruder und veranstalten Rätsel- und Geschichtenwettbewerbe (vor allem bei Rollenspielen). Oder sie verabreden sich einfach nur, um Neulingen bei besonders schwierigen Aufgaben zu helfen. Bei *Meridian 59* werden beispielsweise ab und zu Turniere veranstaltet, bei denen entweder jeder gegen jeden oder sogar ganze Gilden gegeneinander antreten. Finanziert werden solche Events durch Startgebühren, die Gewinner erhalten dann Preisgelder oder Sachpreise, die wie bei einer Art Tombola von anderen Spielern zur Verfügung gestellt werden. Turniere dauern meistens drei bis vier Stunden und können das Gemeinschaftsgefühl noch intensivieren, da sich fast kein Spieler so ein Spektakel entgehen läßt. Flotte Sprüche, bodenloses Geprahle und die Spannung, wie man sich gegen Freund und Feind auf gefahrlosem Boden behaupten kann, sorgen für sehr viel Unterhaltung und Atmosphäre.

Gepflegte Konversation

Apropos Atmosphäre: Es gibt einen Punkt, den man bei einem Online-Rollenspiel unbedingt beachten sollte. Viele Spieler empfinden es in einer Fantasyumgebung als störend, wenn lauthals über Fußballergebnisse oder den neuesten Kinofilm diskutiert wird. Bei fast allen Spielen stehen deshalb verschiedene Kommunikationsmöglichkeiten zur Verfügung, die es erlauben, sich in unterschiedlichen Gruppen (Channels) zu unterhalten. Auf diese Weise bleibt die hauptsächliche Konversation „sauber", man kann sich voll und ganz auf das „Spielen" eines Charakters konzentrieren.

Oliver Menne

Online-Spiele

Diesen Monat haben wir für Sie die neuesten Titel zusammengestellt, die sich über das Internet spielen lassen. Einige davon befinden sich noch in einer frühen Beta-Phase, andere sind schon weiter vorangeschritten. Besuchen Sie doch einfach einmal die angegebenen Webseiten.

The Grid

Noch in der Beta-Phase befindet sich das Online-Rollenspiel *The Grid*. Gespielt wird aus einer isometrischen Perspektive, das Szenario läßt sich mit „Dark Future" grob umschreiben. Abgefahrene Ausrüstungsgegenstände, wie beispielsweise der Jet-Pack, sollen für neue Aspekte im Genre sorgen. Wer sich für die Testphase des Spiels interessiert, sollte sich einmal die Webseite des Herstellers Dot Entertainment ansehen.



Ein Terraner steht vor den Toren einer Ork-Siedlung. Ein Konflikt ist unvermeidlich.

Info: http://www.gridgames.com

Flying Circus

Dogfights sind auch im Internet möglich. Der Hersteller SimGuild hat mit *Flying Circus* eine Flugsimulation entwickelt, die sich mit dem Ersten Weltkrieg beschäftigt. Vier verschiedene Doppel- und ein Dreidecker stehen zur Verfügung, um sich gegenseitig durch die Lüfte zu jagen. Auch dieses Spiel befindet sich noch in der Beta-Phase, an der Sie vielleicht noch teilnehmen können.



Flying Circus bietet reinen Dogfight mit mehreren Spielern gleichzeitig.

Info: http://www.simguild.com

The Realm

CUC Software hat ebenfalls ein vielversprechendes Online-Rollenspiel im Angebot. *The Realm* wird wie ein klassisches Adventure aus der Seitenansicht gespielt, die Welt besteht aus zahlreichen Locations, die das mittelalterliche Flair sehr gut einfangen. Die einzelnen Befehle werden mit der Maus ausgeführt, kommuniziert wird zum größten Teil über „Channels", d. h. über ein spezielles Fenster. Das Spiel läuft prinzipiell in Echtzeit ab, bei den Kämpfen wird allerdings der Modus und die Ansicht gewechselt, Schlachten werden in rundenbasierter Form ausgetragen. Solange sich die Auseinandersetzung noch im vollen Gange befindet, können andere Helden und Heldinnen nicht eingreifen – sichtbar gemacht wird das durch ein wild animiertes Getümmel. Aktuell ist die Version 3 von *The Realm*. Diese macht schon einen recht ausgereiften Eindruck, wer sie einmal testen möchte, sollte sich die Webseite ansehen.



Wenn ein Kampf stattfindet, sehen ihn die anderen Spieler als wild animiertes Getümmel.



In den Städten trifft man auf andere Spieler. Dieser Teil des Spiels läuft in Echtzeit ab.

Info: http://www.realmserver.com

DEMO-CD-ROM (PC Games für DM 9,90)

PC Games CD-ROM 3/98

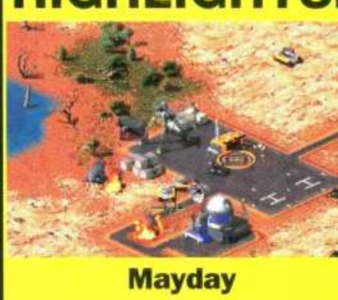
INHALT

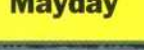
DEMOS
Addiction Pinball
Andretti Racing
Balls of Steel
Catz 2
Das 3. Millenium
Dogz 2
F-22 Raptor
Falcon 4.0
Final Liberation
HipHop e-Jay
Lords of Magic
Mayday
Myth: Kreuzzug ins Ungewisse
Shadow Master
Sid Meier's Gettysburg
Star Trek: Starfleet Academy
Ubik
Wing Commander Prophecy

BUGFIXES
Age of Empires V1.0a (eng)
Akte Europa Update (deu)
Bleifuss 2 3Dfx-Patch (deu)
Chasm The Rift V1.04 (deu)
Demonworld V1.20 (deu)
Flight Simulator 98 Patch-Set 1 (eng)
Flight Simulator 98 Setup-Patch (deu)
Flight Unlimited 2 V1.02 (eng)
Galapagos V1.1 (deu)
iF-22 Raptor V3.31 (deu)
Imperialismus Patch#1 (deu)
Lands of Lore 2 V1.30 (deu)
Lords of Magic V1.02 (eng)
Nuclear Strike V1.2 (eng)
Tomb Raider 2 Patch#2 (deu)
Uprising V1.05 (eng)
Vermeer V1.37 (deu)
Wordwide Soccer Direct3D-Patch (eng)
Zork Grand Inquisitor V1.1 (eng)

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/2872180

HIGHLIGHTS:





Mayday



Starfleet Academy

SPECIALS
3Dfx Direct 3D Treiber V2.13
Direct-X 5.0
Glide Treiber V2.43
Meridian 59-Zugangssoftware
Shiny Benchmark
Grafik-Utility „3DCC"
Kleinanzeigen
Leser-Software
Tips und Tricks

PC Games CD-ROM

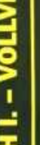
VOLLVERSION (PC Games Plus für DM 19,80)

ELISABETH I. – VOLLVERSION 3/98

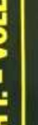
ELISABETH I.

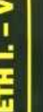
Europa im Jahre 1558. Das Habsburger Reich ist in Deutschland und Spanien aufgeteilt. Frankreich und Spanien liegen im Krieg miteinander. Die Schätze Amerikas werden nach Europa verschifft, in England stirbt Maria I., Bloody Mary, die Katholische. Elisabeth, Tochter Heinrichs VIII., wird Königin von England. Das elisabethanische Zeitalter beginnt.
Sie besitzen ein Schiff und buhlen um die Unterstützung der Königin. Gewinnen Sie Einfluß in den wichtigsten europäischen Hafenstädten. Diplomatie, geschicktes politisches Taktieren und Heldenmut sind äußerst gefragt, denn die Ziele Ihrer Majestät sollten Sie nie aus den Augen verlieren. Auf keinen Fall darf es den Spaniern gelingen, ihren Herrschaftsanspruch durchzusetzen. Ihr Ziel ist es, erster Berater der Königin zu werden, bevor die Simulation 1588 mit dem Kampf gegen die spanische Armada endet.

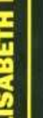




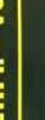




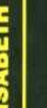





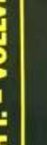
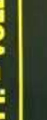


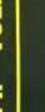
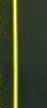


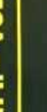
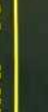


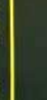
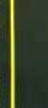


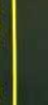


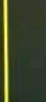



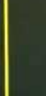
















Auch als Pirat oder Freibeuter kann man sein Glück versuchen. Mit etwas Geschick erhält man dabei sogar den Schutz der Königin.

ELISABETH I. – VOLLVERSION



Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: Bei PC GAMES finden Sie die Kleinanzeigen auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❐ in bar ❐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

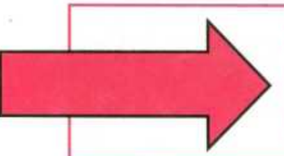
Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

Private Kleinanzeigen in



SIE KÖNNEN UNS AUCH EINE KOPIE EINES COUPONS SCHICKEN, WENN SIE DIESE SEITE NICHT ZERSCHNEIDEN MÖCHTEN.

Garantie

Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme auftauchen, welcher Art auch immer, so bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon zusammen mit der entsprechenden CD-ROM an folgende Adresse:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

PC GAMES PLUS 3/98:
Elisabeth I.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

PC GAMES PLUS 3/98:
Demo-CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❑ **Cheatprogramm** ❑ **Spiel**
❑ **Level**

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

NEU: PC Games Cheat 2 professional



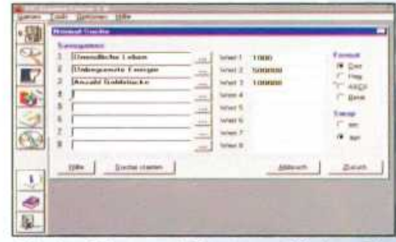
Die professionelle Schummel-Software für alle PC-Spieler - überlisten Sie jetzt jedes Spiel!

- ➜ manipulierbare Spielstände
- ➜ unendliche Leben
- ➜ unbegrenzte Energie
- ➜ benutzerfreundliches Menüsystem
- ➜ mehr als 200 Spieletrainer auf CD-ROM
- ➜ eigene Trainer können erstellt werden
- ➜ ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Lauffähig auf Windows 3.x, Windows 95; Systemanforderung (empf.): 486 DX66,12 MB RAM,15 MB HD, CD-ROM, Mouse



Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, einfach laden und anwenden!



Finden Sie neue Cheats und holen Sie sich mehr Leben, Geld, Energie uvm.

Ab sofort für nur 29,95 DM*) im Handel!

*) unverbindliche Preisempfehlung

MMC - GAMES PC-CD-ROMS

- Age of Empires – Strategie – 89.- DM
- AH 64 Apache Longbow 2 – Hubschrauber-Simulator – 79.- DM
- Anno 1602 – Strategie – 79.- DM
- Blade Runner – Adventure – 89.- DM
- Bleifuss 2 Fun – Rennsimulation – 64.- DM
- Bleifuss 2 Ralley – Rennsimulation – 54.- DM
- Civilization 2 Classic Edition – Strategie – 74.- DM
- C & C Einsame Entscheidung – Scenery – 39.- DM
- Deeper Dungeon – Scenery – 34.- DM
- Fallout US-Version – Rollenspiel – 79.- DM
- Fantastic World (Civ2) – Scenery – 29.- DM
- FIFA '98 – Fussball – 74.- DM
- Fighters Anthology – Compilation – 79.- DM
- Flying Saucer – UFO-Simulator – 79.- DM
- Grand Theft Auto- GTA – Rennsimulation – 74.- DM
- Heavy Gear – Simulation – 79.- DM
- Hellfire Diablo Expans. Pack – Scenery – 39.- DM
- I-War – Simulation – 84.- DM
- Jetfighter 3Plus – Flugsimulator – 79.- DM
- Lands Of Lore 2 – Rollenspiel – 79.- DM
- Myth-Kreuzzug i. Ungew. – Strategie – 84.- DM
- Monkey Island 3 dt. Vers. – Adventure – 89.- DM
- NBA Live '98 – Basketbal – 74.- DM
- Netstorm – Strategie – 74.- DM
- Pax Imperia II US-Version – Strategie – 79.- DM
- Panzergeneral 3D Us-Vers. – Strategie – 79.- DM
- Perry Rhodan Operat. Easts. – Strategie – 79.- DM
- 3D Shooter – DM
- Raymons World – Jump + Run – 44.- DM
- Red Baron 2 US Version – Doppeldecker Simulator – 89.- DM
- Seven Kingdoms – Strategie – 84.- DM
- Sid Meiers Gettysbourg – Strategie – 79.- DM
- Starcraft US Version – Strategie – 74.- DM
- Tomb Raider 2 dt. Vers. – Action Adventure – 89.-
- Touring Car Championship – Rennsimulation – 79.-
- Turok – 3D Shooter – 89.- DM
- Ultima Online engl. Vers. – Online Rollenspiel – 99.- DM
- Uprising – Echtzeit Strategie – 74.- DM
- Wing Commander: Prophecy – 79.- DM
- Wing Commander: Prophecy Special Edition – 89.- DM

GUILEMONT-BESTSELLER

- Maxi Sound 64 – Dynamic 3D (PnP) – 239.- DM
- Maxi Sound 64 Home St.2 – Home Studio 2 (PnP) – 389.- DM
- Maxi Sound Home St. Pro – Home Studio Pro (PnP) – 569.- DM
- Maxi Booster 240 – Aktivboxen – 89.- DM
- Maxi Booster Sub 1 – Subwoofer – 119.- DM
- Maxi Gamer 3D fx ohne POD 299.- DM – 3D Beschleuniger mit POD 339.-

Bestellannahme: Mo.-Sa. 10-22 Uhr
Beratung & Verkauf zu den gesetzlichen Öffnungszeiten
Besuchen Sie unseren ONLINE-SHOP im INTERNET

Versandbedingungen: Alle Preise sind Versandpreise in DM incl. MwSt. zuzüglich Versandkosten in Höhe von 11.- DM. Sendungen ab 250.- DM im Inland sind versandkostenfrei. Versand ins Ausland nur gegen Vorkasse. Wir berechnen 30.- DM Aufwandspauschale bei annahmeverweigerter Lieferung.

Informieren Sie sich im internet über http://www.computerclub.de

DER COMPUTERCLUB empfiehlt MMC-GAMES-STORES, testen Sie bei uns vor Ort, bestellen Sie per Telefon, Fax oder internet http://www.mmc-online.de

Lieferung nur unter verlängertem Eigentumsvorbehalt. Preise sind freibleibend. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Firmennamen gelten als eingetragene Warenzeichen.

pc-gamestores MMC®

Köln · Bochum

software to touch & hardware to fly !

MMC - bietet in den Häusern - Köln und Bochum

- **Network-Gaming** mit bis zu 16 PCs
- **Jede Software kann vor dem Kauf** in unserem Haus vor Ort **getestet werden**
- **Installations- und Update Service**
- **Internet** surfen von unseren Servicestellen aus
- **Scannen und Drucken** vor Ort in den MMC-Geschäften
- **Special Event Nights:** Jeden Samstag ...
- **Infos und Anfragen unter:** Tel.: 0221/9 23 31 45

Machen Sie einen Gamepool aus Ihrem PC



Thrustmaster T3 Formel 1 Lenkrad 289.- DM

Miro Highscore 3D 3DFX 3D-Beschleuniger 399.- DM

F1 Racing Simulation 3DFX 69.- DM

MMC-Köln
Luxemburgerstr. 26
50674 Köln
Tel. 0221- 9 23 31 45
Fax 0221- 9 23 31 47

MMC-Bochum
Victoriastr. 41
44787 Bochum
Tel. 0234 - 9 12 90 20
Fax 0234 - 9 12 90 21

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Ein Blick aus unseren Büroräumen zeigt es immer wieder mit erschreckender Deutlichkeit – die Parkplätze werden knapp! Die Konkurrenten um einen wertvollen Parkplatz lassen sich in drei Gruppen unterteilen. Da wären einmal die Kunstparker. Sie machen sich immer wieder um die Auflockerung langweiliger, geometrischer Ordnung verdient, indem sie halbquer zwei Parkplätze belegen. Der Schauparker fährt am liebsten bis zu seinem Schreibtisch oder parkt in zweiter Reihe, damit alle fünf Minuten jemand kommt und fragt, wem denn dieser sauteure BMW gehört. Mich selbst zähle ich zu der Kategorie der Kampfparker. Sie nutzen sehr gerne Freiräume wie Bürgersteige oder Einfahrten. Oft schlagen sie sich mit ihrem Auto auch ins Unterholz von Grünanlagen, die bisher parktechnisch unerschlossen waren. Warum ich das alles schreibe? Weil die Parkplätze in der Nähe unseres Büros wirklich Seltenheitswert haben und mir, trotz heftigen Nachdenkens, wieder mal kein richtiges Vorwort eingefallen ist.

Rainer Rosshirt

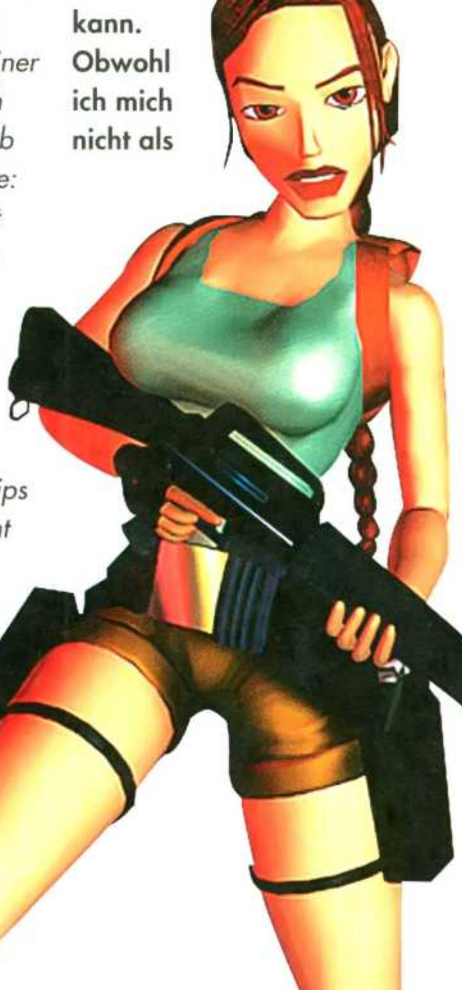
FRAUEN-FRAGEN

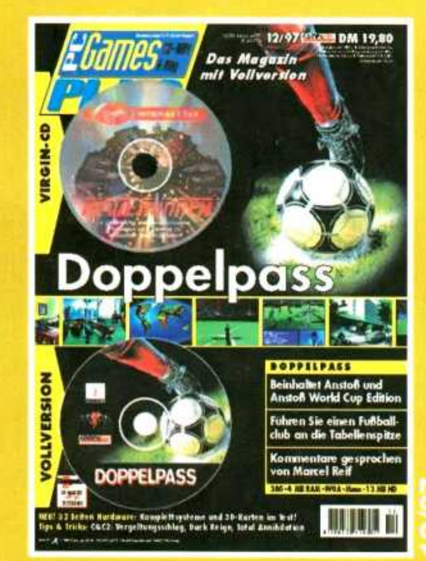
Sehr geehrter Herr Rosshirt, dies ist ein verzweifelter Hilferuf der Lebensgefährtin eines Computersüchtigen. Es begann alles ganz harmlos mit der Einsteigerdroge „Game Boy". Doch dabei blieb es natürlich nicht. Irgendwann mußte natürlich ein Computer angeschafft werden, angeblich, um damit zu „arbeiten", also Papierkram erledigen usw. In meiner damaligen Naivität und Unwissenheit ob der Gefahren eines solchen Gerätes schenkte ich ihm auch noch einen Drucker, welcher allerdings die meiste Zeit des Jahres (ca. 364 Tage im Jahr) unbenutzt bleibt, da man ihn für Spiele nicht braucht. Als ich die Abhängigkeit meines Freundes bemerkte, war es schon zu spät. Er war dem PC schon hörig. Heute verbringt er mehr Zeit mit Lara Croft als mit mir. Glauben Sie nicht, ich hätte etwas unversucht gelassen, um ihn von seiner Sucht abzubringen. Auch Diskussionen und hysterische Anfälle brachten nichts, da ihn der PC schon so in seinen Bann zieht, daß er seine Umwelt nicht mehr registriert. Daß ich mich verführerisch auf seinem Schreibtisch räkelte, bemerkte er auch nur, weil ich mich versehentlich und leidenschaftlich auf seiner Tastatur abstützte, wodurch dann das Spiel hängenblieb (oder so). Nun meine Frage: Wie bringe ich dieses Biest (den PC) zur Strecke, ohne daß es nach Mord aussieht? Ein gezielter Axtschlag wäre zu auffällig, oder? Könnte man nicht Salzsäure in die Tastatur träufeln? Für brauchbare Tips wäre ich dankbar. Vielleicht können Sie mir auch Kontaktadressen von Selbsthilfegruppen für Computerwitwen zusenden?

Hoffnungsvoll verbleibend: A. L.

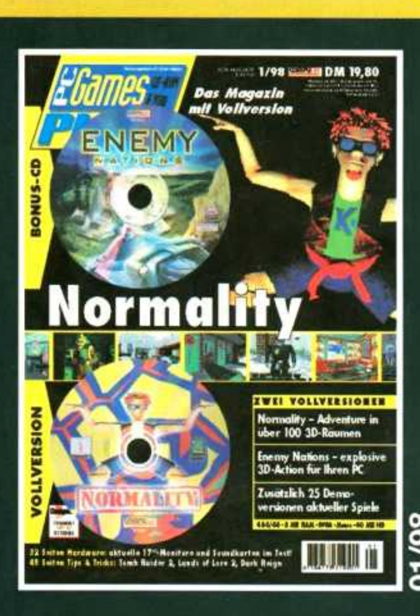
PS: Ich hoffe, Ihre PC-gewohnten Augen sind meiner Handschrift gewachsen.

Was dem einen sein Ulmer Monster, ist dem anderen sein Kölner Gnom. Ich will damit andeuten, daß es eben immer wieder zu Konflikten der verschiedenen Interessen kommen kann. Obwohl ich mich nicht als





12/97



01/98



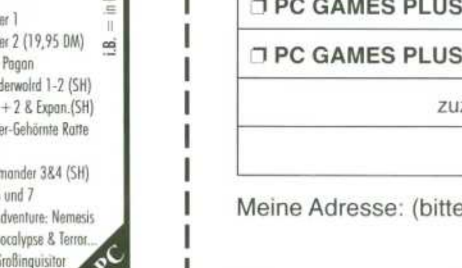
02/98



NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.



Hiermit bestelle ich:

❒ **PC GAMES PLUS 12/97 mit CD-ROM**	**zu DM 19,80**	
❒ **PC GAMES PLUS 01/98 mit CD-ROM**	**zu DM 19,80**	
❒ **PC GAMES PLUS 02/98 mit CD-ROM**	**zu DM 19,80**	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		**DM 3,-**
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

unrasierter Ableger von Erika Berger sehe, will ich dennoch kurz auf Ihren Brief eingehen. Offenbar scheint Ihr Partner mehr den Adrenalinschüben diverser Spiele gewogen zu sein als den hormonellen. Zu Gewaltmitteln Zuflucht zu nehmen, wird hier garantiert nicht den gewünschten Erfolg bringen, da Ihr Freund sonst seinen geliebten Blechkumpel in der Rolle eines Märtyrers sehen wird. Zudem kann es sich geradezu ruinös auf das Haushaltsgeld-Budget auswirken, da garantiert Ersatz angeschafft wird (für den PC – nicht für Sie.... hoffe ich zumindest). PC Games – das Magazin für alle Lebenslagen hat aber auch für Sie einen Rat. Kaufen Sie sich selbst einen Rechenknecht und sorgen Sie für einen Internet-Zugang. Ihr Ma... äh... Partner wird natürlich nicht hinten anstehen wollen und sich ebenfalls ins Web begeben. Und genau das ist der Lösungsweg! Auf unserer Homepage (www.pcgames.de) finden Sie einen wunderbaren Chat – und schon können Sie sich wieder mit Ihrem Partner unterhalten. Per e-Mail können Sie ihm nun auch gelegentlich ein Bild schicken, damit er Sie in Erinnerung behält. Sollte er sich nicht darauf einlassen, kann ich Ihnen nur noch raten, zukünftig in der Auswahl Ihrer Partner sorgfältiger zu sein. Bewerbungsunterlagen werden weitergeleitet. Die nun üblicherweise folgenden Beschimpfungen meiner Person bitte an die übliche Adresse.

PREISFRAGE

Hi Rainer!
Ich möchte mich einmal über die Preise von PCs beschweren. Sie sind zu hoch! Ein guter PC kostet doppelt so viel wie ein Fernseher! Und das ist noch nicht alles. Einen Fernseher kann man mindestens 6 bis 7 Jahre lang gebrauchen, aber ein PC, der 3 oder 4 Jahre alt ist, ist eine Antiquität. Ein PC ohne Programme ist auch nicht viel wert. Obwohl zu den meisten PCs Windows 95 schon dazugehört, sollte man aber wenigstens MS-Office 97 kaufen. Wissen Sie, wieviel das kostet? Ich will nun nicht sagen, man sollte den Fortschritt der PCs stoppen – ich will nur sagen, daß die Preise zu hoch sind.

Bye: Maniac



Die Preise für einen PC sind zu hoch? Im Verhältnis wozu? Zu einem Fernseher? Hier werden Äpfel mit Birnen verglichen. Ein Auto ist noch teurer, und man kann noch nicht einmal einen Joystick daran anschließen. Mein schlohweißes Haar erlaubt es mir, die Weisheit des Alters abzulassen. Mein zweiter Computer war ein C64, für den ich (incl. Bandlaufwerk!) DM 999,- abblulten mußte. Ein Diskettenlaufwerk trieb mich dem Ruin noch einmal um die selbe Summe näher. Von einer 20 MB-Festplatte durfte ich damals nur träumen. Für das Geld bekommt man heute einen Pentium mit allem Drum und auch Dran. Mein dritter Rechner, ein Schneider mit zwei 5,25"-Laufwerken (natürlich wieder ohne Platte), Grünmonitor und einem gewaltigen MB (ja, einem einzelnen) Speicher kostete die Unsumme von DM 2.199,-. Fazit: Die Preise blieben nahezu gleich, während sich die Leistung in Bereiche verabschiedete, die damals nur Großrechnern vorbehalten war. Und wer es heute preiswerter haben möchte und nur spielen will, kann ja auf die Konsolen zurückgreifen.

PREISFRAGE II

Lieber Herr Rosshirt!
Ich (32 Jahre) bin leidenschaftlicher Simulationsfreak,

weshalb ich ständig meinen PC aufrüsten muß, um mit den Neuerscheinungen der Softwareindustrie einigermaßen mithalten zu können. Ich kann mir sehr gut vorstellen, daß es nicht wenige PC-Spieler gibt (mehrheitlich sind dies wohl Schüler und Auszubildende), die nicht das nötige „Kleingeld" für solche ständigen Aufrüstungen haben. Somit ist es doch nur verständlich, wenn sich einige Jugendliche hilfesuchend an Sie wenden und ihrem Unmut über die teils horrenden Hardwareanforderungen Luft machen. Obwohl ich mit Ihren Antworten zu diesem immer wieder aktuellen Thema zu 99,9% übereinstimme, vermisse ich leider ein gewisses Feingefühl bzw. einen Lösungsansatz für diesen Personenkreis. Themawechsel! In Ihrem Vorwort (ich glaube, es war in der 12/97) kritisierten Sie den übertriebenen Personenkult um die Polygonfigur Lara Croft. Witzigerweise fand ich in der selben Ausgabe gleich ein Stück von einem Poster, welches das Unterteil dieser wunderschönen Polygon-Puppe ziert. Da dies ein gewisser Widerspruch zum Verlag bzw. zur Redaktion zu sein scheint, läßt das für mich den Schluß zu: Herr Rosshirt, Sie sind ein Rebell. In diesem Sinne, weiter so:

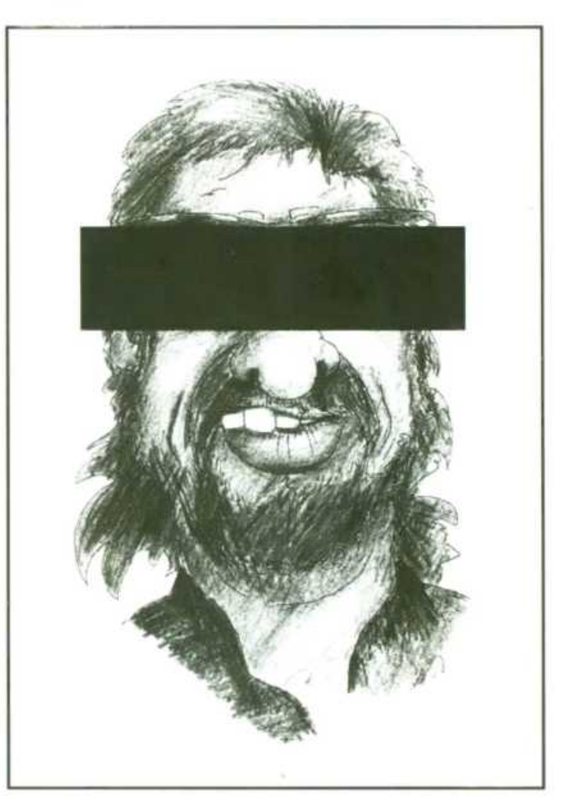
Thomas Spangemacher

Mir ist sehr wohl klar, was Sie mir sagen wollen, jedoch nicht, wie ich es bewerkstelligen soll. Mir legte meine Mutter während meiner Kindheit immer nahe, daß man sich nur Sachen wünschen sollte, die man sich auch leisten kann. Ist das heute anders? Ich fahre heute noch nicht den PKW, den ich eigentlich will, sondern muß mich mit einem Kompromiß begnügen. Deswegen aber über die Preise der KFZ-Hersteller zu schimpfen, erscheint mir als ein sinnloses Unterfangen. Auch den geforderten Lösungsansatz werde ich nicht müde zu wiederholen: Wer weniger Geld ausgeben möchte, kann ja auf die inzwischen sehr leistungsfähigen Konsolen zurückgreifen. Aber auch hier wird mir wieder der Vorwurf gemacht, daß dies ein lauer Kompromiß wäre. Wie soll ich mich also verhalten? Ich denke nicht, daß es in diesem Fall eine richtige Möglichkeit geben kann. Falls sie aber nur meinem geistigen Auge entglitten sein sollte, bitte ich um Aufklärung. Themawechsel: Ich schätze mich glücklich, in einem Verlag arbeiten zu können, in dem mir nicht eine bestimmte Meinung aufgezwungen wird. Ich kann hier schreiben, was ich denke – auch wenn Oliver Menne manchmal etwas leidend guckt. Mit Rebellion hat das recht wenig zu tun.

FOTOREALISMUS

Hi Rainer!
In der letzten Zeit hört man bei mir in der näheren Umgebung seltsame Vermutungen. Der Großteil der Gerüchte bezieht sich auf Deine chronische Angst vor Fotos. Die meisten klingen etwa so: „... den gibt es doch gar nicht. Der ist nur eine Erfindung" oder „... warum läßt er sich nicht ablichten? Ist der ein Vampir oder sowas?". Ich persönlich gehöre nicht zu dem Kreis von Zweiflern, aber wenn nicht bald Bildmaterial auftaucht, könnte es sein, daß ich die Existenz des Phänomens RR zu bezweifeln beginne. Und in diesem Fall müßte ich auf härtere Mittel zurückgreifen, wie professionelle Paparazzi oder Kodak-Sturmtruppen, die mindestens 10 Filme mit Konterfeis von Dir abliefern.

Anonym



Ob Du mir meine Existenz im realen Leben glaubst, ist mir relativ gesehen und salopp formuliert wurscht. Ich leide – also bin ich. Auch Deine Drohung fruchtet nicht, da ich eine Kamera inzwischen aus 24 Metern Entfernung riechen kann. Ich kann anhand des Geruchs sogar sagen, ob ein Film eingelegt ist (aber nur, wenn der Fotograf kein Old Spice benutzt).



12/97



01/98



02/98



Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PC GAMES 12/97 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
❒ PC GAMES 01/98 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
❒ PC GAMES 02/98 mit CD-ROM	zu DM 9.90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)
❒ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)
❒ Bequem per Bankeinzug
Konto.-Nr.
BLZ

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!



So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax:
0911/2872-250

Anschrift für Reklamationen:
Verwenden Sie die Coupons auf Seite 188.
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Redaktion Deutschland:
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Florian Stangl

Redaktion Hardware
Thilo Bayer

Freie Mitarbeiter:
Andreas Lober, Derek dela Fuente

Redaktion Tips & Tricks
Petra Maueröder (verantw.), André Geller, Uli Hoffmann, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Uwe Symanek, Andrea von der Ohe, Florian Weidhase, Stefan Weiß, Frank-Jürgen Wörner

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein, Jürgen Melzer

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Martina Hese, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung:
Roland Gerhardt

Titel: © Blizzard Entertainment, CUC Software

Werbeleiterin:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 114,- (Ausland: DM 138,-) und mit Vollversion DM 204,-

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
ÖS 900,- (PC Games CD)
ÖS 1435,- (PC Games Plus)
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/882259

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:
Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne

Disposition:
Tanja Kaiser

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer, Oliver Diemers, Thomas Diel

Disposition:
Gisela Borsch

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1.10.1997

Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM oder Diskette enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Einem Teil der Auflage liegt eine Beilage des Computec Verlags bei.

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage IV. Quartal 1997 296.096 Exemplare

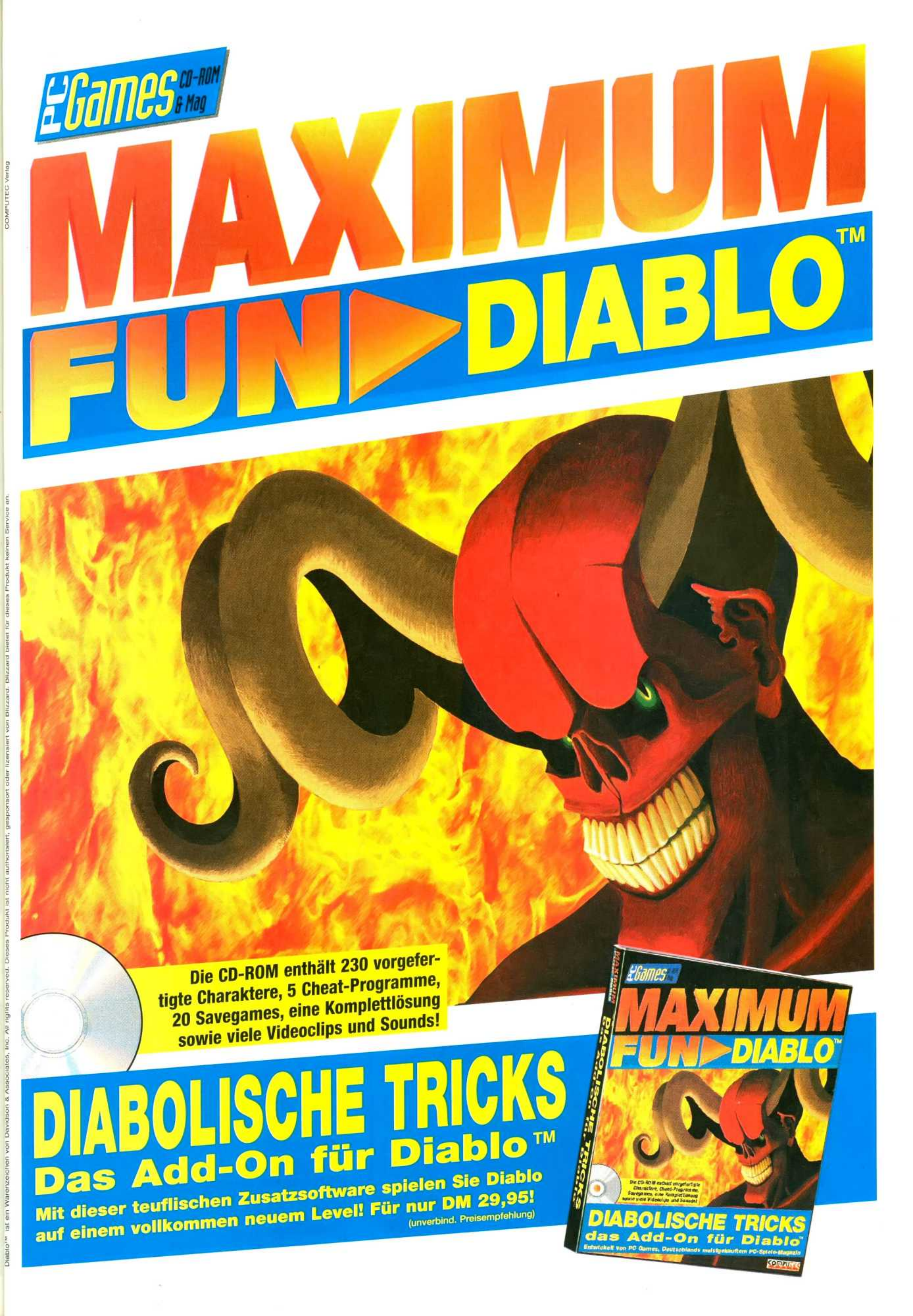
Hotlines

- **Acclaim**
  02 11-5 23 32 22 24 Stunden am Tag
- **Activision**
  0 18 05-22 51 55 Mo-So 16^{00}-18^{00}
- **Art Department**
  02 34-9 32 05 50 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Ascaron**
  0 52 41-96 69 33 Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- **Attic**
  0 74 31-5 43 23 Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
- **Blue Byte**
  02 08-4 50 88 88 Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{00}-19^{00}
- **BMG Interactive**
  01 80-530 45 25 Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
- **Bomico**
  0 61 07-94 51 45 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Cryo**
  0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Capstone**
  0 40-39 11 13 Mo-Do 15^{00}-18^{00}
- **Disney Interactive**
  0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **EF Multimedia**
  0 52 41-97 19 19 Mo-Fr 11^{00}-20^{00}
- **Egmont Interactive**
  0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18^{00}-20^{00}
- **Eidos Interactive**
  0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
- **Electronic Arts**
  0 24 08-94 05 55 Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 14^{00}-17^{00}
- **Funsoft**
  0 21 31-96 51 11 Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Greenwood**
  02 34-9 32 05 55 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **GT Interactive**
  0 18 05-25 43 91 Mo-So 15^{00}-20^{00}
- **Hasbro Interactive**
  01 80-520 21 50 Mo-So 15^{00}-20^{00}
- **Ikarion Software**
  02 41-470 15 20 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Infogrames**
  02 21-4 54 31 06 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Konami**
  02 21-61 23 52 Mo-Fr 17^{00}-20^{00}
- **Magic Bytes**
  0 52 41/95 33 33 Di, Mi, Do 17^{00}-19^{00}
- **Max Design**
  00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **MicroProse**
  0 18 05-25 25 65 Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- **Mindscape**
  02 08-99 24 114 Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Navigo**
  0 89-324 66 222 Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
- **NEO**
  00 43-16 07 40 80 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Nintendo**
  01 30-58 06 Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **Philips Media**
  0 61 07-94 51 45 Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Psygnosis**
  0 69-66 54 34 00 Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Ravensburger**
  07 51-86 19 44 Mo-Do 16^{00}-19^{00}
- **Sega**
  0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
- **Sierra Coktel Vision**
  0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Software 2000**
  01 90-57 20 00 [1] Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
- **Starbyte Software**
  02 34-68 04 94 Mo 16^{00}-18^{00}
- **Ubi Soft**
  02 11-3 38 00 33 Mo-Fr 9^{00}-18^{00}
- **Viacom New Media**
  01 30-82 01 15 Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
- **Virgin** 0 40-89 70 33 33
- **Warner Interactive**
  0 40-27 85 53 06 Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}

[1] **Anfallende Gebühren:** DM 1,20 pro Minute

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

Inserenten


PC Games CD-ROM & Mag
MAXIMUM
FUN DIABLO™
Die CD-ROM enthält 230 vorgefertigte Charaktere, 5 Cheat-Programme, 20 Savegames, eine Komplettlösung sowie viele Videoclips und Sounds!
DIABOLISCHE TRICKS
Das Add-On für Diablo™
Mit dieser teuflischen Zusatzsoftware spielen Sie Diablo auf einem vollkommen neuem Level! Für nur DM 29,95!
(unverbind. Preisempfehlung)
PC Games
MAXIMUM
FUN DIABLO™
DIABOLISCHE TRICKS
das Add-On für Diablo™
Entwickelt von PC Games, Deutschlands meistgekauftem PC-Spiele-Magazin
COMPUTEC
Diablo™ ist ein Warenzeichen von Davidson & Associates, Inc. All rights reserved. Dieses Produkt ist nicht authorisiert, gesponsort oder lizensiert von Blizzard. Blizzard bietet für dieses Produkt keinen Service an.
COMPUTEC Verlag



RANKING

PC Games empfiehlt

Kein Spiel des Monats, keine neuen Referenz-Titel, aber die Hoffnung, daß die kurz vor Fertigstellung stehenden Hits wie StarCraft, Anno 1602, Deathtrap Dungeon, Fallout, Populous 3 und Forsaken ihrer Favoritenrolle gerecht werden – dies ist das Fazit nach Auswertung der aktuellen Neuerscheinungen.

Adventures/Rollenspiele

Klassisches Adventure

Titel	Hersteller	Ausgabe
Baphomets Fluch 2	Revolution	10/97
Blade Runner	Westwood Studios	1/98
Monkey Island 3	LucasArts	1/98
Toonstruck	Virgin Interactive	12/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Titel	Hersteller	Ausgabe
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Lands of Lore 2	Westwood Studios	11/97

Simulationen

Rennsport

Titel	Hersteller	Ausgabe
Grand Prix 2	MicroProse	4/96
F1 Racing Simulation	Ubi Soft	1/98

U-Boot

Titel	Hersteller	Ausgabe
Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96

Kampfflugzeug

Titel	Hersteller	Ausgabe
Flying Corps	Empire	3/97
F22 ADF	Digital Image Design	1/98
Joint Strike Fighter	Eidos Interactive	10/97
Red Baron 2	Sierra	2/98

Zivile Luftfahrt

Titel	Hersteller	Ausgabe
Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

Titel	Hersteller	Ausgabe
AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Comanche 3	NovaLogic	5/97

Panzer

Titel	Hersteller	Ausgabe
Armored Fist 2	NovaLogic	12/97

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Titel	Hersteller	Ausgabe
Civilization 2	MicroProse	5/96
Incubation	Blue Byte	11/97
M.A.X	Interplay	1/97

Echtzeit

Titel	Hersteller	Ausgabe
Age of Empires	Microsoft	11/97
C&C (SVGA/Win95)	Westwood Studios	5/97
C&C 2 Alarmstufe Rot	Westwood Studios	12/96
Dungeon Keeper	Bullfrog	7/97
WarCraft 2	Blizzard	2/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Titel	Hersteller	Ausgabe
Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Titel	Hersteller	Ausgabe
Anstoß 2	Ascaron	9/97
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97

Sportspiele

Fußball

Titel	Hersteller	Ausgabe
FIFA 98: WM-Qualifikation	Electronic Arts	1/98
UEFA Champions League ´97	Krisalis	6/97
World Wide Soccer	Sega	9/97

Basketball

Titel	Hersteller	Ausgabe
NBA Live 98	Electronic Arts	1/98

Golf

Titel	Hersteller	Ausgabe
Links LS – 1998 Edition	Access	10/97

Football

Titel	Hersteller	Ausgabe
John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Titel	Hersteller	Ausgabe
Hardball 5	Accolade	

Eishockey

Titel	Hersteller	Ausgabe
NHL Hockey 98	Electronic Arts	11/97

Action

Rennspiel

Titel	Hersteller	Ausgabe
Bleifuß 2	Virgin	11/96
Formel 1	Psygnosis	5/97
Moto Racer	Electronic Arts	6/97
Sega Rally	Sega	2/97

Beat 'em Up

Titel	Hersteller	Ausgabe
Virtua Fighter PC 2	Sega	11/97

Jump&Run

Titel	Hersteller	Ausgabe
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pandemonium!	Crystal Dynamics	6/97

Flipper

Titel	Hersteller	Ausgabe
Pro Pinball: Timeshock!	Empire	7/97
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure/-Rollenspiel

Titel	Hersteller	Ausgabe
Little Big Adventure 2	Electronic Arts	9/97
Diablo	Blizzard	2/97

3D-Action

Titel	Hersteller	Ausgabe
Jedi Knight	LucasArts	12/97
MDK	Shiny	4/97
Tomb Raider	Eidos Interactive	1/97
Tomb Raider 2	Eidos Interactive	12/97

SciFi Action

Titel	Hersteller	Ausgabe
Extreme Assault	Blue Byte	6/97
I-War	Ocean	1/98
Privateer 2	Origin	12/96
Starfleet Academy	Interplay	10/97
Wing Commander: Prophecy	Origin	2/98

Shoot 'em Up

Titel	Hersteller	Ausgabe
Panzer Dragoon	Sega	2/97



Fahrertraining zu Grand Prix 2:

In Zusammenarbeit mit Jochen Mass! Per Full-Screen Video (von CD-ROM) kann man verfolgen, wie welche Kurven am besten angefahren werden, welche Gangart optimal ist, welche die besten Bremspunkte sind und vieles mehr. Außerdem: die besten Setups für alle Strecken, sowohl für Tastatur, Lenkrad als auch Joystick.

DM 29,95
unverbindl. Preisempfehlung



Unentdeckte Welten für Civilization 2:

Über 50 neue Szenarios zu dem MicroProse-Hit. Zu jedem Szenario gibt es technische Infos und eine Kurzbeschreibung. Für alle „Civilization 2“-Fans etwas: historische Schlachten, ganze Kriege, Science-fiction und spannende Phantasiewelten. Ein Add-On für viele Stunden Spielspaß.

DM 29,95
unverbindl. Preisempfehlung



Die Besiedlung - Add-On zu Siedler 2:

100 neue Szenarios und damit wieder viele Stunden Spielspaß für alle Besitzer von Siedler 2 (Vers.1.5) bietet „Die Besiedlung“. Über ein komfortables Menü können alle Levels installiert werden. Mit auf der CD-ROM: ein ausführlicher Workshop mit erprobten Strategien und zahlreichen neuen Tips&Tricks.

DM 29,95
unverbindl. Preisempfehlung



Jetzt erhältlich bei Ihrem Fachhändler!

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine



COMING SOON



Im Februar erhältlich:

Descent to Undermountain	Interplay	3D-Action
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Flugsimulation
Granny	Telstar	Adventure
KKND Extreme	Beam Software	Echtzeit-Strategie
NBA Action	Sega	Sportspiel
Nightmare Creatures	Kalisto	Action
Perry Rhodan	FanPro	Adventure
POD – Back to Hell	Ubi Soft	Rennspiel
Sega Touring Car Championship	Sega	Rennspiel
Sierra Pro Pilot	CUC Software	Flugsimulation

3D-Action & Arcade-Action

Daikatana	ION Storm	3D-Action	1. Quartal 98
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	3D-Action	Januar 98
Descent 3	Interplay	3D-Action	1. Quartal 98
Fighter Squadron	Activision	3D-Action	April 98
Fighting Force	Eidos Interactive	Arcade-Action	Februar 98
Forsaken	Acclaim	3D-Action	April 98
Half-Life	CUC Software	3D Action	April 98
Outcast	Infogrames	3D-Action	3. Quartal 98
Pandemonium 2	Crystal Dynamics	Jump&Run	1. Quartal 98
Unreal	Epic Megagames	3D-Action	August 98


KKND Extreme


Sega Touring Car Championship


Fighting Force


Unreal

Game It! PRÄSENTIERT GAME HITS

Weil wir von unseren Lesern immer wieder gefragt werden, was denn im Erscheinungsmonat der jeweiligen PC Games nun tatsächlich im Laden steht, haben wir unsere beliebte Coming Soon-Seite entsprechend ergänzt. Während es sich bei den angegebenen Release-Terminen um Absichtserklärungen der Hersteller handelt, können Sie davon ausgehen, daß die links oben aufgeführten Titel Ende Januar bzw. im Laufe des Februars erhältlich sind.

Adventure & Rollenspiel

Fallout	Interplay	Rollenspiel	Februar 98
King's Quest 8	CUC Software	Adventure	1. Quartal 98
LMK	Attic	Rollenspiel	1. Quartal 98
Meridian 59: Revelation	3DO Studios	Online-Rollenspiel	1998
Might & Magic 6	3DO Studios	Rollenspiel	März 98
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	2. Quartal 98
The Elder Scrolls: Redguard	Bethesda Softworks	Rollenspiel	1. Quartal 98
The X-Files	Fox Interactive	Adventure	1. Quartal 98
Ultima 9	Origin	Rollenspiel	3. Quartal 98
WarCraft Adventure: Lords of the Clan	Blizzard	Adventure	1. Quartal 98

WiSim & Strategie & Denkspiele

Anno 1602	Sunflowers/MAX Design	Wirtschaftssimulation	1. Quartal 98
Civilization 3	MicroProse	Strategie (rundenbasiert)	1. Quartal 98
Dark Reign Mission Pack	Activision	Strategie	März 98
Dominion Storm	ION Storm	Strategie (Echtzeit)	2. Quartal 98
Incubation Mission-CD	Blue Byte	Strategie	1. Quartal 98
Populous 3: The Third Coming	Bullfrog	Strategie (Echtzeit)	1. Quartal 98
Rebellion	LucasArts	Strategie (rundenbasiert)	2. Quartal 98
Siedler 3	Blue Byte	Strategie	Dezember 98
SimCity 3000	Maxis	Aufbau-Strategiespiel	1. Quartal 98
StarCraft	Blizzard	Strategie (Echtzeit)	1. Quartal 98


LMK


King's Quest 8


Siedler 3


StarCraft

Simulationen & Flugsimulationen

F-22 Total War	Ocean	Flugsimulation	1. Quartal 98
Falcon 4.0	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
Jetfighter Full Burn	Mindscape	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
M1 Tank Platoon 2	MicroProse	Panzer-Simulation	1. Quartal 98
MiG Alley	Empire	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
Spearhead	Zombie	Panzer-Simulation	1. Quartal 98
Strike Force	CUC Software	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
SU-27 Flanker 2	Mindscape	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
Team Apache	Eidos Interactive	Hubschrauber-Simulation	1. Quartal 98
X-Fighters	CUC Software	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98

Sport- & Rennspiele

Grand Prix Legends	CUC Software	Rennspiel	1. Quartal 98
Game, Net & Match (Great Courts 3)	Blue Byte	Tennis-Simulation	1.Quartal 98
Powerboat Racing	Interplay	Rennspiel	1.Quartal 98
Sensible Soccer 2000	Sensible Software	Fußball-Simulation	März 98
Snow Racers '98	Ocean	Sport-Action	1. Quartal 98
The Golf Pro	Empire	Golf-Simulation	1. Quartal 98
UEFA	Ocean	Fußball-Simulation	1. Quartal 98
Winter Sports	Sega	Sportspiel	1. Quartal 98
Micromachines 3	Codemasters	Rennspiel	1. Quartal 98
F1 '97	Psygnosis	Rennspiel	1. Quartal 98


X-Fighters


Falcon 4.0


Sensible Soccer 2000


Powerboat Racing

① ☎ 0180/522 5300

Mo-Fr 7-19 h, Sa 9-13 h: 0831/57 51 57

② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email: Info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 14.1.98 * = *noch nicht verfügbar am 14.1.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.

Game It!

Titel des Monats Februar:

Starcraft* 79,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Age of Empire	79,95
Anno 1602*	69,95
Blade Runner	77,95
F1 Racing	69,95
F 22 Raptor	69,95
I-War	69,95
Jedi Knights	74,95
Men in Black	69,95
Monkey Island 3	79,95
Star Fleet Academy	69,95

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3D Lemmings 27,95 N
3 Skulls of the Toltecs 29,95
7th Guest & 11th Hour 24,95
1942 Pacific Air War 24,95
1944 Across the Rhine 24,95
Aces of the Deep 19,95
AH 64 Longbow Classic 29,95
Airlines 19,95
Albion 29,95
Alien Virus 19,95
Anstoss1&World Cup Ed. 22,95
ATF Classic 29,95 N
Battle Isle 1 19,95
Battle Isle 2 + Data 22,95
Betrayal at Krondor 19,95
Biing 29,95
Bleifuss 1 22,95
Bundesliga Man. Hatt 29,95
Bundesliga Man. Pro 19,95
Caesar 1 19,95
Capitalism Classic 24,95
Catris 19,95
Chewy 29,95
Christoph Kolumbus 19,95
Comanche 22,95
Conquest of New World 24,95
Stonekeep 24,95
Super EF 2000 29,95
Talisman 19,95
Syndicate Wars Classic 29,95
Teamchef 19,95
The Dig 29,95
The Hive 19,95
Thunderhawk 2 19,95
Tie Fighter 29,95
Tilt 19,95
Time Commando Classic 29,95
Toonstruck 19,95
Transport Tyc+World Ed. 24,95
Tunnel B1 19,95
UEFA 96/97 19,95
Ultima 8 Classic 29,95
US Navy Fighters 97 Cl. 29,95
Vollgas 22,95
Warcraft 24,95
Warcraft 2 29,95
Warcraft 2 Data 24,95
Warhammer 27,95
Wing Commander 3 29,95
Wing Commander 4 29,95 P
Wizardry 7 17,95
Woodruff 19,95
Worms 24,95
X-Com 24,95
X-Wing + Mission 22,95
Yatzee 19,95
Z 19,95
Z Levels* 29,95
Zork: Nemesis 29,95

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 0180 /522 53 00
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Creature Shock 12,95
Crusade 19,95
Cyberia 2 22,95
Cyberstorm 9,95
Das Amt 19,95
Der Planer 19,95
Der Planer Total 1+2 24,95
Der Reeder 19,95
Descent 2 24,95
Destruction Derby 24,95
Destruction Derby 2 24,95 N
Die Fugger 2 19,95
Die Siedler 1 Classic 22,95
Die total verrückte Rallye 22,95
Discworld 24,95
Discworld 2 27,95 P
Down in the Dumps 19,95
Dune 12,95
Earthsiege 1 19,95
Earthsiege 2 Classic 29,95
Earthworm Jim 2+1 19,95
Eishockey Manager 19,95
F-22 Classic 29,95
Fallen Haven 24,95
Fantasy General 27,95
Fatal Racing 22,95
FIFA Soccer 96 Classic 29,95
Flight of the Amazon Q. 19,95
FX Fighter Turbo 9,95
Gene Machine 9,95
Goal 12,95
Goblins 1+2 19,95
Gobblins 3 19,95
Golden Gate Killer 19,95
Harpoon Classic 97* 24,95
Heroes of Might&M. 2 27,95 N
History Line Classic 17,95
Holmes II Classic 29,95
Hugo 3 27,95 N

www.gameit.de
bequem bestellen!

Indiana Jones 3+4 22,95
King's Quest 7 19,95
Krazy Ivan 27,95
Lands of Lore 19,95
Lost Eden 19,95
Lure of Temptress 12,95
M1A2 Abrams 24,95
Mad TV 1+2 22,95
Manic Karts 12,95 P
Master of Orion 2 22,95 P
Mechwarrior 2 24,95
Micro Machines 2 24,95
Monty Pyton: Waste of 19,95
Nihilist 9,95
North & South 12,95
Oldtimer 14,95
Othello* 19,95
Outpost 1.5 19,95
Panzer General 2 27,95
Pirates! Gold 24,95
Pitfall Win95 29,95
Player Manager 2 12,95
Police Quest SWAT 29,95
Privateer 2: Darkening 29,95 P
Pro Pinball: The Web 19,95
Project Paradise 17,95
Pyst 14,95
Rallye Racing Classic 29,95
Rail Road Tycoon Deluxe 24,95
Realms of Haunting 29,95 N
Rebel Assault 2 29,95
Red Baron 1 Classic 19,95
Riddle of Master Lu 19,95
Road Rash Classic 29,95
Shanghai Great Mom. 24,95
Sim City Classic 29,95
Sim Isle Classic 29,95
Sim Tower Classic* 29,95
Simon 1+2 19,95
Space Marines 19,95
Stadt der verl. Kinder 24,95
Star Wars Collection 19,95
Steel Panthers 24,95
Steel Panthers 2 24,95

CD ROM

3D Ultra Minigolf 49,95
3D Ultra: verg. Kont. 44,95
3D Ultra2:Creep Night 64,95 N
3rd Millenium Win95 74,95
7th Legion 34,95
Abe's Odysee 74,95 N
Abenteuer Afrika* 49,95
Actua Soccer 2 64,95 N
Adidas Power Soccer 69,95
Age of Empire 79,95
Agent Armstrong 69,95
AH 64D Longbow 2 74,95
AH-X-1 Viper* 69,95
Akte Europa 69,95 N
Alexander der Große 64,95
Andretti Racing 74,95
Anno 1602* 69,95
Anstoss 2 69,95
Apache* 79,95
Armored Fist 2 69,95
Asterix & Obelix 49,95
Atlantis 74,95
Atomic Bomberman 54,95
Baphomets Fluch 19,95
Baphomets Fluch 2 69,95
Baphomets Fluch 2+1 79,95
Battle Isle 3 34,95
Battlespire* 69,95
Beasts & Bumkins 69,95
Beast Wars 69,95
Betrayal in Antara 79,95
Birthright 64,95
Black Dahlia* 69,95
Blade Runner 77,95
Bleifuss 2 49,95
Bleifuss 2 Rallye 49,95
Bleifuss Fun 54,95
Boggle Win95 34,95
Bridge 2 34,95
Bug Riders* 69,95
Bundesliga Manager 97 69,95
Bust a Move 2 54,95
Caesar 2 34,95
Caesar's Palace* 54,95
Capitalism plus 69,95
Cart Precision Racing* 84,95
Caspar 34,95
Championship Man. All 69,95
Chasm 54,95
Cities of Justice* 69,95
Civil War General 2* 62,95 P
Civilisation 2000 34,95 P
Civ 2: Conflicts 22,95 P
Civ 2: Fantastic Worlds 39,95
Civ2 Unentdeckte Welt 24,95
Civ 2+Data 1+2 62,95 P
Close Combat 2 79,95
Club Manager 97/98 44,95
Cluedo 34,95
Comanche 3.0 69,95
Combat Chess 59,95
Command&Conqu. Data 24,95
Command & C. SVGA 79,95
Command & Conquer 2 79,95
C & C 2 Data je 24,95
C&C 2 + Data 99,95
C&C Net Einsame Ent.* 34,95
Command Aces o.tDeep 74,95
Complete Chess System 54,95
Conquest de Luxe 49,95

Preisaktion!

Conquest Earth	59,95
Dark Earth	59,95
Diablo	49,95
Diablo + Hellfire	74,95
Discworld 2	27,95
F1 GP 2	39,95
Trash It!	39,95

Conquest Earth 59,95 P
Constructor 69,95
Creatures 34,95
More Creatures 17,95
Croc* 79,95
Dark Colony 69,95
Dark Colony Missionen 19,95
Dark Earth 59,95 P
Dark Hermetic Order* 69,95
Dark Reign 74,95
Dark R.-Dark Rule Level 22,95
Das schwarze Auge 1-3 34,95
Daytona USA Deluxe 69,95
Deadlock: Shrine Wars* 79,95
Deathtrap Dungeon* 79,95
Demonworld 64,95
Der Industriegigant 69,95
Der Industrieg. Exp.Set 29,95
Diablo 49,95
Diablo: Hellfire 34,95
Diablo + Hellfire 74,95
Diablo: Diaboli. Tricks 24,95
Diablo Level Master 39,95
Die by the Sword* 74,95 N
Die gr. Schlacht:
+ Bull Run 64,95
+ Compilation 79,95
+ Napoleon in Rußland 64,95
+ Prelude to Waterloo 64,95
Die Pandora Akte 74,95
Die Schlümpfe Win95 49,95
Die Siedler 2 Gold 72,95
Die Siedler 2 Mission 29,95
Siedler 2: ~welten 19,95
Siedler 2: ~extrem 19,95 N
Siedl 2: Die Besiedlung 24,95
Dodgem Arena* 69,95
Dragon Lore 2 34,95
Dream Team Anginella 34,95
Drilling Billy 34,95
Duckman* 54,95
Dungeon Keeper 69,95
Dungeon K.-Evil Keeper 22,95
Deeper Dungeons 29,95
DSF Baseball 44,95
DSF Off Road 44,95
DSF Ski Racing 44,95
Earth 2140 34,95
Earth 2140 Mission je 19,95
Eastern Front 74,95
Ecstatica 2 69,95
Elisabeth 1 64,95
Emergency 34,95
Elder Scrolls:Red Guard* 69,95
Enemy Nations 59,95
Evolution 59,95
Extreme Assault 34,95
F 1 GP 2 dt. 39,95
F1 GP2 Add Ons (tewi) 17,95
F1GP2 Perfect GP Track 29,95
F 1 Manager Profession. 64,95
F1 Racing 69,95
F 16 Aggressor 69,95 N
F 16 Fighting Falcon 59,95
F 22 Raptor 69,95 N
F/A-18 Hornet 74,95
Falcon 4.0* a.A.
Fallout 69,95
FIFA Soccer 97 59,95
FIFA Soccer 98 74,95
FIFA Soccer Manager 69,95
Fighters Anth. (ATF98) 74,95
Fighting Force 74,95
Final Liberation* a.A.
FinFin 89,95
Floyd 69,95
Flugsim's siehe Sonderfeld
Flying Corps 74,95
Flying Corps Gold 74,95
Flying Nightmares 2* 64,95
Flying Saucer* 64,95
Forced Alliance* 69,95
Formel 1 97* 74,95
Forsaken* a.A.
Fritz 4 39,95
Fritz 5 124,95
Frogger Win95 69,95
Gabriel Night 1 19,95
Gabriel Night 2 dt. 34,95
Galapagos Win95 74,95
Games Cheats 2 24,95
G-Nome 69,95
G-Police 84,95
Gene Wars 34,95
Golf siehe Sonderfeld
Grand Theft Auto 59,95
H.E.D.Z. Win95* 69,95
Half Life* a.A.
Hannibal 64,95
Harvest of Souls 64,95
Hardwar* 79,95
Hattrick Wins* 69,95
Have a .I.C.E. Day 54,95
Have a ...Trackpack 24,95
Heavy Gear 74,95
Hercules 64,95
Heroes M&M 1+2+Data 69,95
Heroes M&M Data 27,95 N
Herrscher der Meere 69,95
Hexen 2 59,95
Holiday Island + Miss. 49,95
Hugo 4 59,95
Hugo 5 59,95
Hugo Wintergames 39,95
IF-22 29,95 P
IF-22 : Persischer Golf* 24,95
Imperialismus 69,95
Imperium Galactica 69,95
Incubation 69,95
Independence Day 54,95
Int. Rallye Champions. 69,95
Interstate '76 79,95
Jack Orlando 34,95
Jagged Alliance: Deadly 69,95
Jagged Alliance 2 a.A.
James Bond 59,95
Jazz Jack Rabbit 2+1 59,95 N
Jedi Knights 74,95
John Madden 98 74,95
Joint Strike Fighter 79,95
Judgement Force* 79,95
Jurassic War 29,95
Kick Off 98 54,95
KKND 59,95
KKND Mission* 29,95
KKND Extreme 54,95
KKND 2* 74,95 N
Klondike Moon 34,95
Kontakt* 39,95
Lands of Lore 2 69,95
Last Bronx* 69,95
Last Express
& Prince of Persia 1+2 67,95 N
Legacy of Kain 72,95
Leisure S. Larry 1-6 Cl. 44,95
Leisure S. Larry 7 34,95
Leviathan 69,95
Little Big Adventure 2 74,95
Lords of ... Royal Ed. 69,95 N
Lords of Magic* 66,95 N
Lost Vikings 2 59,95
Mageslayer* 79,95
Magic - die Zusammenk. 57,95
hierzu: Spells of ... 42,95
Manx TT Superbikes 74,95
Mass Destruction 59,95
Match Days* 59,95
Maximum Force* 79,95
MAX 39,95
MAX 2* 74,95 N
MDK 39,95
Mechwarrior: Mercen. 79,95
Megaman X3 34,95
Men in Black 69,95
MIA Win95* 69,95
Micro Machines 3* a.A.
Monkey Island 1+2 22,95
Monkey Island 3 79,95
Monopoly 54,95
Monopoly Star Wars 69,95
Monster Trucks 69,95
Montezuma 64,95
Monty Python 3 69,95
Moto Racer 69,95
Motor Mash* 49,95
Moving Puzzles je 19,95
Myth-The Fallen Lords 79,95
Myst Special 49,95
Myst 2 (Riven) 69,95
Nascar Racing 2 34,95
NBA Hangtime Win95 69,95
NBA Live 97 59,95
NBA Live 98 74,95
Need 4 Speed 2 Special 74,95
Netstorm 69,95
NHL 97 59,95
NHL 98 74,95
Night of the Monsters* 79,95
Nuclear Strike 64,95
Obsidian 59,95
Ostfront 69,95
Outlaws 69,95
Outpost 2 69,95
Overboard 69,95
Pacific Admiral 69,95
Pacific Island 39,95
Pandemonium 69,95
Panzer General 3D nV 69,95
Pax Imperia 69,95
PC Games Cheats 2 24,95
Perry Rhodan* 69,95
Pete Sampras 64,95
PFA Soccer Manager* 64,95
Phantasmagoria 1 42,95
Phantasmagoria 2 69,95

Geheimtip des Monats:

Pharao* 64,95
Der Hersteller Cryo ist Garant für fantastische grafische Animationen. Ein atemberaubendes Adventure in der Welt der Pharaonen von den Schöpfern von Atlantis. Ein Meisterwerk!

Pharao* 64,95
Pilgrim 69,95
Piraten* 54,95
POD 69,95
POD Miss. Back to Hell 19,95
Police Quest Swat 2* 64,95
Populus - The 3rd* 79,95
Powerboat Racing* 74,95
Pro Pinball: Time Shock 59,95
Pro Pool 3D 52,95
Puzz 3D 49,95
Puzzle Bobble 39,95
Queen: The Eye* 79,95
Rayman 34,95
Rayman's World 44,95
Rebel Moon Rising 69,95
Rebellion* 69,95
Red Baron 2* 62,95 P
Resident Evil 69,95
Risiko Win95 54,95
Rising Lands 69,95
Riverworld* 74,95
Rückkehr nach Krondor* 64,95
Sabre Ace 69,95
Schleichfahrt 39,95
Sean Dundee 59,95
SEGA Rallye 69,95
SEGA Touring Car* 69,95
Sensible Soccer 2000* 79,95
Seven Kingdoms 74,95
Shadow of the Empire 69,95
Sid Meyer's Gettysburg 74,95
Sign of the Sun 69,95
Silent Hunter 37,95
dto. Commanders Ed. 79,95
Sim City 3000* 79,95
Sonic 3D 49,95
Sonic & Nuckles Coll. 49,95
Space Bar 69,95
Star Craft* 79,95
Star Trek siehe Sonderfeld
Star Wars Triology 39,95
Star Wars: Yoda Stories 29,95
Stealth Reaper* 69,95
Steel Panther 3 79,95
Streetfighter-The Movie* 69,95
Streets of Sim City* 79,95
Sub Culture 69,95
Swing 34,95
Syyrah-Warp Hunter* 34,95
Takeru 44,95
Tenth Planet* 69,95
Terminator 2 Clip 34,95
Test Drive 4 79,95
TFX 3 (F 22 ADF) 74,95
The Reap 59,95
The Quivering* 69,95
Theme Hospital 74,95
Tigershark Win95 69,95
Titanic 32,95
TOCA Touring Car 69,95
Tomb Raider 69,95
Tomb Raider 2 74,95
Tonca Notruf* 34,95
Total Annihiliation 74,95
Trash It! 39,95 P
Trophy Bass Fish. 2 e 69,95
Turok 74,95
Ubik* 74,95
UEFA Cham. League 97 64,95
Unreal* 74,95
Uprising 69,95
Vermeer 54,95
Virtua Cop 2 69,95
Virtua Fighter 2 69,95
Virtual Pool 2 69,95
Virtual Springfield 44,95
Warhammer 2* 69,95
Warlords 3 69,95
Warwind 2 69,95 N
Werner Manatscher 42,95 N
Waterworld Strategy 69,95
Wetrix* 34,95
WC Prophecy 74,95 P
Wizardry Gold 69,95
World Wide Soccer 69,95
Worms 2 69,95



X-Car* 69,95
X-Com - Apocalypse 57,95 P
X-Files 44,95
X-Men 49,95
X-Wing vs. Tie Fighter 79,95 P
Zombieville 69,95
Zoiks* 49,95
Zork-Grand Inquisitor 74,95

Star Trek

Star Fleet Academy 69,95
Borg 49,95
Captain's Chair 79,95
Voyager Clips e. 34,95
Star Trek Pinball* 44,95
Deep Space 9 Clips 34,95
Enzyklopädie englisch 79,95 N
Generations 34,95 P
Next Gen. Final Unity 24,95

Golf

Actua Golf 2 64,95
British Open Golf* 74,95
DSF Golf 69,95
Jack Nicklaus 5* 79,95
PGA Tour Pro 69,95
The Golf Pro* 74,95
Links '98 74,95
Links LS Kurs 1-3 je 49,95
Links 386 19,95
zusätzliche Plätze ab 9,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!
Flight unlimited Classic 29,95
Pro Pilot* 79,95
FS 98 99,95
Flugsimulator 6.0 dt. 89,95
Flugsimulator 5.1 dt 89,95
FS Airline Flights 2 54,95
FS 6 Design.+Scen. FFM 59,95
FS 6 MS Expansion Pack 64,95
FS Air Show 54,95
FS Airport &Scen. Des. 74,95
FS FX upgrade 79,95
FS Flight Adventures 1 59,95
FS Flight Shop 79,95
Adventure Designer 37,95
Clouds 49,95
Final Approach 39,95
German Airrports 44,95
Navigator 6.0 44,95
Rescue Air 911 69,95
Scenery Pack 59,95
Scenery & Object Des. 79,95
Szenerien:
Airshow 39,95
Europe 1 54,95
Europe 2 59,95
Groß Berlin 49,95
Griechenland 59,95
Kanarische Inseln 59,95
Northern-England 44,95

Sammelausgaben

Aber Hallo 34,95
50 PC Spiele: Micropose Grand Prix, Mad News, Hind, Dime City, Der Clou, Whale's Voyage 1+2, B17, Der Seelenturm, Dark Universe, Ishar
Award Winner 39,95
Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß
Best of Dr. Karl 64,95
Caesar 2, Pinball 2, Prof. Tim, Earthsiege 2, King's Quest 7
Big 10 Simulation 39,95
EF 2000, Silent Steel, Super Karts, Flight Unlimited, FX Fighter, Jet Fighter 2 etc.
Big 10 Strategie/Sport 39,95 N
Shannara, Riddle of Master Lu, Jagged Alliance, Buried in time, Terra Nova, 3-D Table Sports, Twisted Mini Golf, Hard Ball
Big Box 49,95
Toshinden, Earthworm Jim 1+2, F1 Manager, Anstoss 1, Patrizier, The Hive, Kaiser Deluxe, Aegis
Blue Byte Collection 39,95
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1
Game Box 50 Spiele 29,95
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold
Game Box 2 (50 Spiele) 29,95
Patrizier, Anstoss, Hanse, Crusader, Das Amt, Fan Trainer, Der Planer, Premier Manager, Boong, Tendo, Toshinden
Gold Games - 15 CDs 19,95
40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2 u.A.
Gold Games 2 34,95
u.A. 2, ... Virtua Fighter, Hind, Apache Longbow, DSA 3
Lucas Arts 10 Advent. 49,95
Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2
Lucas Arts Air Combat 29,95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
Lucas Arts Comic Adv. 22,95
Sam & Max, Maniac Mansion 2
Megagames Science F. 64,95 P
Crusader No Regret, Privateer 2, Wing Commander 4
Megapack 6 69,95
Riddle of Master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3D Pinball
Megapack 7 79,95
3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba
Megapack 8 74,95
Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rallye Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, M1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nicklaus Golf 4, Return to Zork
Megasixpack 54,95
Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords
Mystery Pack 84,95
Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2
Power Pack 1 24,95
Fifa 96, Rallye Racing, Magic Carpet 2 + Pad
Power Pack 2 79,95
Tombraider, Fifa 97, M.A.X., Gamepad
Spielelösung, Cheats 24,95
176 Lösungen, 350 Cheats
The Forgotten Realms Archive 54,95
Forgotten Realms Epic (4 Spiele), Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Savage Frontier Epic (2 Spiele), Menzoberranzan, alles englisch
Value Pack 1 49,95 N
KKND, WC4, Hattrick Wins
Westwood Compilat. 34,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Baphomets Fluch 1+2	**79,95**
C&C 1 + Civ 2	**69,95**
Theme Hospital + Sim City 2000	**79,95**

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Multimedia

D-Info 97 29,95
Net Accelaerator 54,95
Master Clips 35.000 59,95
Master Clips 101.000 99,95
Master Clips 150.000 149,95
Masterphotos 25.000 34,95
Masterphotos 50.000 69,95
3-D Filmstudio Win95 69,95
Apollo 18: Moon Mission 74,95
Encarta 97 Enzyklopäd. 169,95
Encarta Weltatlas 129,95
Print Artist 4 32,95 N
Steven Hawking 69,95 N

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
ADDY Lernsoftware 67,95
Käpt'n Blaubär 19,95
Rayman Lesen+Rechn. je 39,95
101 Dalmatiner 54,95
Blinky Bill je 29,95
Ein Schw. namens Babe 34,95
Löwenzahn 29,95 N
Prof. Tims verrü. Werkst. 59,95
Quiz & Co 7-8 19,95
Quiz & Co 8-9 19,95
Robin Hood 49,95
Toff Toff und ... je 24,95
Toy Story Spiele Action 44,95
Verkehrsspiel 29,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern
Joysticks
Notebook Joystickport 109,95
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks
Alfa Bat programmierbar 29,95
Alfa Dread Joypad 19,95
Alfa Twin Box 29,95
Alfa Quad Box 49,95
Dashboard 119,95
Dashb. + Constructor 134,95
CH Products
Flightstick Pro 84,95
F 16 Flight Stick 74,95
F 16 Combat Stick 129,95
F 16 Fighter Stick 199,95
Force FX Feedback 229,95
Virtual Pilot 119,95
Virtual Pilot Pro 169,95
Throttle 129,95
Throttle Pro 169,95
Pedals 99,95
Pedals Pro 169,95
Gravis
Gamepad 29,95
Gamepad Pro 49,95
Analog Pro 39,95
Blackhawk 54,95
Thunderbird 79,95
Firebird 2 109,95
Logitech
Thunderpad 29,95
WingMan light 44,95
WingMan extreme digital 84,95
Warrior 124,95
Microsoft Sidewinder
Gamepad 59,95
Precision Pro 129,95
Pro 87,95
Force Feedback 249,95
Thrustmaster
TM Formula T1 Lenkr. 119,95
TM Formula T2 Lenkr. 194,95
TM T2 + Rallye R. 97 239,95
TM T3 Formel 1 Lenkr. 244,95

Soundkarten
SB 64 Value 169,95
Yam. Wavetable Upgr. 199,95
Guillemot Maxi Sound 64
Dynamic 3D PnP+POD 219,95

Speicherbausteine PS/2 60ns
günstige Tagespreise!
nur Markenware!

3D Grafikkarten

Diamond Monster 3D ... a.A.
Diamond Viper V330 ... a.A.
Elsa Victor Erazor ... a.A.
Orchid Righteous 3D ... a.A.
Guillemot Maxi Gamer . a.A.

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!

64283 Darmstadt:
Heliapassage · 06151/28860

71032 Böblingen:
Poststr. 36 · 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 · 07071/21847

87435 Kempten:
In d. Brandstatt 6 0831/17762



88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 · 08382/1255



89073 Ulm
Frauenstr. 118 · 0731/9216497

Wo gibt's das noch in Ulm?
Über 1.500 verschiedene Spiele vorrätig!

COMING UP!

ANNO 1602

Es ist da! Mittlerweile testen wir in der Redaktion eine Vorab-Version, die nahezu alle Features des Aufbaustrategiespiels enthält. Bei Sunflowers und MAX Design ist man zuversichtlich, bis zum Redaktionsschluß der Ausgabe 4/98 eine testreife Version zur Verfügung stellen zu können. Kann *Anno 1602* mit der Spieltiefe einer „richtigen" Wirtschaftssimulation mithalten? Hat es das Zeug dazu, *Die Siedler 2* in der Gunst der PC Games-Leser abzulösen? Ein umfassendes Review beantwortet Ihnen diese und andere Fragen.

SIERRA-SPECIAL

Sein Name: Thomas Borovskis. Seine Reiseroute: Boston, Seattle, Eugene, San Francisco. Seine Mission: Beschaffung brandaktueller Informationen und neuester Screenshots zu den kommenden Sierra-Highlights. Seine Gesprächspartner: Prominente Designer von Papyrus, Valve, Dynamix und Sierra Northwest. Sein Versprechen: *„King's Quest 8: Mask of Eternity, Quest for Glory 5, Gabriel Knight 3, Halflife, Grand Prix Legends* – das sind nur einige der vielen Sierra-Neuheiten, über die wir in unserer Reportage ausführlich berichten werden."

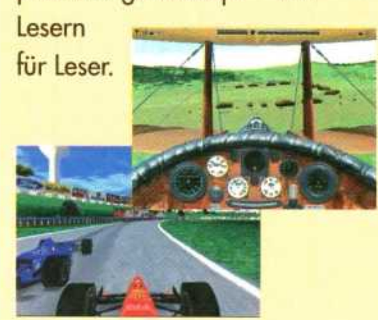


STARCRAFT

Der Betatest im Battle.Net ist vorbei, das Handbuch ist übersetzt, die Packungen sind gedruckt, Händler und Kaufhäuser haben Lager und Regale freigeräumt: *StarCraft*, Blizzards intergalaktisches Echtzeitstrategiespiel, steht in den Startlöchern und soll im März in unserer Galaxis einschlagen. Blizzard kann sich nur selbst übertreffen: *WarCraft 2* gehört nach über zwei Jahren noch immer zu den besten Vertretern dieses Genres. In einem großangelegten Testbericht finden Sie wirklich alles über *StarCraft:* Gameplay, Grafik, Steuerung, Multiplayer-Modus, Editor, Story. Nächsten Monat in Ihrer PC Games!

TIPS & TRICKS

Während Sie diese Zeilen lesen, bereiten wir unter anderem den zweiten Teil der Tips zu **F1 Racing Simulation** vor. Geheime Kniffe und Manöver erwarten Sie als Co-Pilot unseres **Red Baron 2**-Experten. Wenn Sie zu den vielen Fans von **Grand Theft Auto (GTA)** aus dem Hause DMA Design gehören, dürfen Sie sich auf seitenweise Tips & Tricks von einem echten Insider freuen. Die Strategen unter Ihnen begleiten wir bei einem Trip in die Fantasy-Reihe von **Lords of Magic** und **Myth: Kreuzzug ins Ungewisse**. Und wer an den **Riven**-Puzzles verzweifelt, wird ebenfalls mit jeder Menge Infos versorgt. Dazu wie immer: jede Menge Kurztips – von Lesern für Leser.



BLUE BYTE-SPECIAL

Battle Isle 2, Incubation, Die Siedler 2, Extreme Assault, Schleichfahrt – lang ist die Liste der Bestseller aus Mülheim/Ruhr. Und was kommt 1998? Neben einem ersten Eindruck von der *Incubation* Mission-Disk und einem Ausblick auf *Die Siedler 3* richten wir das Augenmerk insbesondere auf *Game, Net & Match*, die erste ernstzunehmenden Tennissimulation seit Blue Bytes Klassiker *Great Courts 2*. Spielbarkeit, Grafik und die Internet-Fähigkeiten werden eingehend beleuchtet. Außerdem: aufschlußreiche Interviews mit bekannten Blue Byte-Programmierern und Designern.

AUSSERDEM:

HardwareXtra: Neuer 19"-Monitor gefällig? Im Hardware-Sonderteil finden Sie Modelle für jeden Anspruch und jeden Geldbeutel. Alle Daten, alle Fakten, alle Preise.

Deathtrap Dungeon: Wir trauen uns schon gar nicht mehr, das Review anzukündigen, aber Eidos Interactive bleibt zuversichtlich. Also: Ian Livingstones Mega-Rollenspiel im Test!

Dunkle Manöver: Das Preview in PC Games 2/98 hat Sie neugierig gemacht? Das Review klärt, ob im Bereich „Rundenorientierte Strategiespiele" noch Innovationen möglich sind.

Die PC Games Ausgabe 4/98 erscheint am 4. März 1998